

**196 p**  
+ guide d'achat PS2

CONSOLE

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

# CONSOLES

Scoop : le Père Noël est le fils caché de

Dark Vador

## Dossier Baston

**Tekken 4, Virtua Fighter 4,  
Dead or Alive 3, SoulCalibur 2,  
Bloody Roar 4**

## On y a joué

**Metal Gear Solid 2  
en version finale**

## Test exclusif !

**Star Wars  
Rogue Leader  
sur Game Cube**

## Bonne surprise

**Tout sur le nouveau  
Gran Turismo**

# Soul Reaver 2

## Tests à gogo

■ Pokémon Cristal ■ Pikmin ■ 007 Agent pour cible ■ Burnout  
■ Virtua Tennis 2 ■ WRC ■ Devil May Cry ■ Jak and Daxter  
■ Baldur's Gate Dark Alliance ■ GTA 3 ■ Batman Vengeance...

N° 119 DÉCEMBRE 2001. France métro : 35,00 FF/5,34 €.  
GUA : 42 FF/6,40 € - MARI : 42 FF/6,40 € - REU : 42 FF/6,40 €.  
GUY : 42 FF/6,40 € - BEL : 260 FB/5,45 € - CH : 10,00 FF.  
CAN : 10,00 CAN - ESP : 1200 PTA/7,21 € - ITA : 40.500 ML/5,43 €.  
LUX : 240 LUF/5,35 € - MAR : 85 DH - PORTUGAL : 1450 ESC/7,23 €

T 6745 - 119 - 35,00 F - 5,34 €



NUMERO 119 STAR WARS ROGUE LEADER • METAL GEAR SOLID 2 • SOUL REAVER 2 • WRC

DÉCEMBRE 2001

CONSOLE



# FAIS RENAITRE TON PORTABLE

ou celui de tes ami(e)s en leur envoyant des sonneries ou des logos grâce au

**08 99 70 26 00\***

## SONNERIES

AU 08 99 70 26 00\*

Sing (Travis).....	13353
Le vent nous portera (Noir d'été).....	10068
Electronic funk (M1).....	13125
You rock my world (M. Jackson).....	12340
U remind me (Usher).....	20168
Me gustas tu (M. Chao).....	12177
Tomber (J.J. Goldman).....	13810
Family Affair (B. Miller/ blige).....	10432
Miss californià (Rasheem/kilo plug).....	13351
The girl in red (Daddy DJ).....	23187
Vas-y Francky (F. Vincent).....	12070
It's raining men (Jabara / Shatter).....	13234
Une question d'habitude (Elias).....	12175
J'en rêve encore (J.J. Goldman).....	12017
La valse d'Amélie (Y. Tiersen).....	11065
Daddy DJ (JC Belval / D Leroy).....	23046
Pub collant Dim (L. Schiffrin).....	33003
Inspecteur gadget (S. Levy, H. Saban).....	15023
Maya l'abeille (Delanoë).....	15026
Mission impossible (Schiffrin / Davis).....	10088
Real slim shady (Mathers/Bradford/Young).....	20008
Pulp fiction (Dale).....	11045
Capitaine Flam (J.J. Debout).....	15018
Hunter (Dido).....	13345
Trop peu de temps (O Lara H tucker).....	30028
Staying Alive (B. Gibb).....	24033
Iron Lion Zion (Bob Marley).....	09554
I Shot The Sheriff (Bob Marley).....	30013
YMCA (Bellolo).....	09781
Born To Be Alive (P. Hernandez).....	23233
Rnb 2 Rue (M. Gore).....	20035
Stan (Herman/Dido/Armstrong/Mathers).....	20011
Here With Me (Armstrong/Statham/Gabriel).....	13097
La Famille Adams (M. Shalman).....	11021
Le Flic De Beverly Hills (Stern).....	11023
The Next Episode (Dr.Dre).....	20012
Grease (Jacobs).....	11097
Titanic (J. Horner).....	11172
Indiana Jones (J. Williams).....	11017
Chapeau Melon (L. Johnson).....	10032
Ghostbuster (Shelmer).....	11155
Le Parrain (Nino Rota).....	11015
Rocky (Sullivan III, Peterik).....	11060
Pretty Woman (Orbison).....	11047
La Panthère Rose (H. Mancini).....	11150
Candy (K. Nakita/T. Wanatabé).....	14520
Goldorak (Delanoë).....	15022
Popeye (S. Lerner).....	15027
Beverly Hills (John E. Davis).....	10003
Buffy (Gripp).....	10005
Magnum (Silvestri).....	10055
X-Files (M. Snow).....	10023
So I Begin (Galleon).....	09347
Black or White (M. Jackson).....	14424
Walk of Life (M. Knopfler).....	22009

## REPONDEURS

Compatibles sur tous les portables et sur tous les repondeurs

- 1 Appelle le **08.99.701.700 \***
- 2 Tape le code du message de ton choix.
- 3 Entre le N° de téléphone ou celui d'un(e) ami(e).
- 4 Ecoute les instructions et le message est installé sur ton répondeur

Votre mission si vous l'acceptez.....	01115
Grazie ! d'avoir appelé le parrain.....	01138
My name is James.....	01168
Message d'horreur.....	01120
Tarzan.....	01108
Axel Foley "Ouais mec !".....	01117
La copine de Bruce.....	01319
Chimi, lono, NFS.....	01152
Mon portable est ailleurs.....	01159
Téléportation monsieur Spok !.....	01119
Saperlipopette.....	01256
Allo, Ah, j'arrête.....	01243
Perdu, essaie encore.....	01274
Petite annonce.....	01281
Hein ! qu'ça t'énervé.....	01301
Kaïra.....	01305
Pas de blabla.....	01311
Fada.....	01318
Elle "Msiur dame".....	01688
D. Boon "bière...".....	01684
Thierry et Jean Mimmi.....	01489
Commandant Sylvestre.....	01491
PPDA "A tchao".....	01513
Nanard.....	01535
Rateau Zizou.....	01360
Joey "étoile".....	01540
Nicolas "séquence émotion".....	01523
Egoïste, égoïste.....	01592
Les réceptions de l'ambassadeur.....	01597
J'ai 8 secondes pour vous dire.....	01595
Petit mais costaud.....	01618
Maousse boulot.....	01585
C'est plus fort que toi.....	01603
On remet ça.....	01591
3615 Qui n'en veut.....	01495
Tu sens pas que c'est chaud.....	01349

## LOGOS AU 08 99 70 26 00\*

10470	59043	59039	59045	59108	59014
Je t'aime	True Love	59157	JE T'AIME !	10358	61001
51041	KISS	55010	08186	57002	83604
10619	10654	59117	12941	11569	11568
12823	ACTION	56024	ME GUSTAS TU...	trop fort !	HELLES PIES !
38030	TAXI	Ohno, it's you!	Je suis pas GROS	51582	73056
73027	Dracula	51006	EN PANNE	10463	73032
51782	OH ouii	51776	DJAMEL	83606	51105

## GAGNE DES CADEAUX HALLUCINANTS

en jouant au blind test Mobifun au

**08 92 68 42 41**



Sonneries compatibles Motorola: Accompli A008, Timeport 250, timeport 260, V100, V50, V51 sur les Nokia: 3210, 3310, 3330, 6110, 6130, 6150, 6250, 7110, 8210, 8810, 8950, 8990, 9110, 9210, 9110i, 9110i sur la Sagem: MC932, MC936, MC936a, MC939, MC940, MC950, MC9500. Logos compatibles sur les Nokia: 3210, 3310, 3330, 5110, 5130, 6110, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8950, 8990, 9110, 9210. \*1,35 EUROS/APPEL + 0,34 EUROS/MIN (8,83 F/APPEL + 2,21 F/MIN) MEDIA CONSULTING 70 RUE ANATOLE FRANCE RCS: B391058343



# mode d'emploi

**mégahit**

Seuls les meilleurs jeux dépassent les 90 % et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain

que c'est un achat sûr et qu'il mérite toute votre attention.

Les Mégahits sont des jeux que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants. Si vous êtes amateur du genre, un tel titre ne doit pas vous échapper!

**mégahit**

**c+d'or**

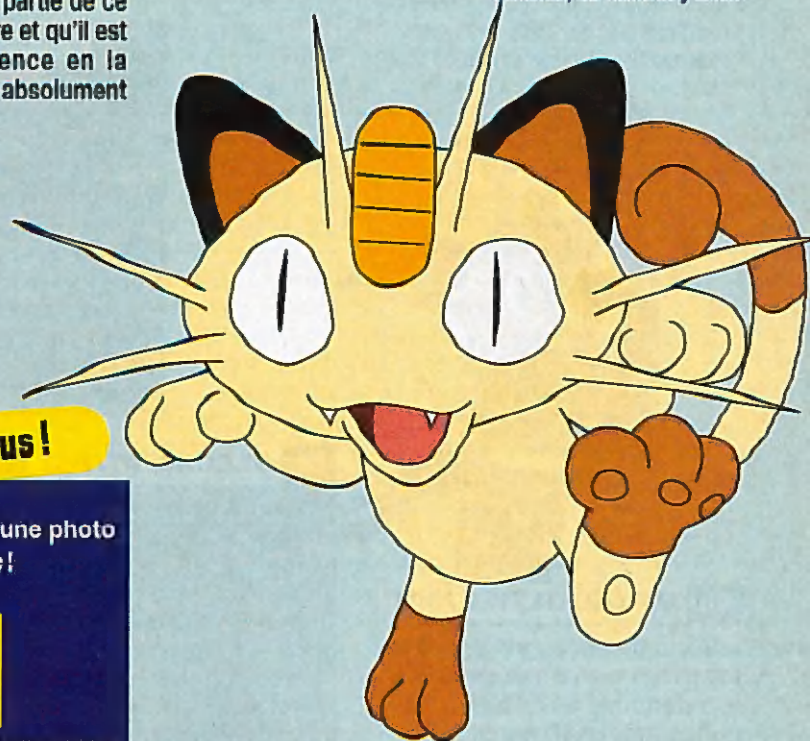
Plus rares encore sont les jeux classés Consoles+ d'Or. C'est la plus haute distinction qu'on puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie qu'il fait partie de ce qui se fait de mieux dans le genre et qu'il est bien évidemment une référence en la matière. Un tel titre doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.

**Consoles+ d'Or**

120

## POKÉMON CRISTAL

Partez à la conquête des nouveaux monstres, sur Game Boy Color.



**TOP!** Star Wars - Rogue Leader sur Game Cube nous avait tous impressionnés à l'E3 à Los Angeles en mai dernier. Il nous a scotchés à l'écran dans sa version finale. Musique tonitruante de John Williams, animations époustouflantes et réalisme ébouriffant. C'est simple, quand on joue à ce Star Wars, on a l'impression d'être devant l'un des épisodes de la première trilogie... en plus beau. Un seul mot, un seul : FA-BU-LEUX!

**Contactez-nous!**

... et envoyez-nous une photo de votre voisine nue!



nicolas.gavet@emapfrance.com



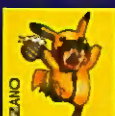
kael2@wanadoo.fr



giadinh.to@emapfrance.com



pierre.koch@emapfrance.com



julien.frainaud@free.fr

**FLOP!** Depuis l'excellent Get Bass sur Dreamcast, chaque éditeur y va de sa simulation de pêche, et, tour à tour, s'y casse les dents. Dans Bass Striker, sur PS 2, on n'a pas vraiment l'impression d'avoir une gaule entre les mains, mais plutôt le nez dans une boîte de sardines pas fraîches, les odeurs en moins. Le fond de l'eau est immonde,



et le leurre fait plus de bruit qu'un 38 tonnes au démarrage. C'est pas avec ça qu'on va chopper du poisson, ou alors un poisson contaminé par la vache folle et qui ne sait plus ce qu'il fait... Allez hop, on le rejette à l'eau ce jeu, trop petit! Comment ça? Interdit de polluer la rivière?

## LA NOTATION DES TESTS

Avis aux retardataires, la notation des tests n'est plus la même: pour plus de clarté, nous allons directement à l'essentiel. Il n'y a désormais plus qu'une seule note globale, celle de l'intérêt du jeu, ainsi qu'une appréciation sur les points positifs et négatifs du titre testé. Rassurez-vous, on conserve l'essentiel comme l'origine du jeu, la langue des dialogues, le genre, le nombre de joueurs ou encore la difficulté.



# sonn

## japon

9

Il est fort, Kagotani san : il nous a dégotté les images des prochains hits de baston : Tekken 4, Virtua Fighter 4, Dead or Alive 3, Soulcalibur 2 ou encore Bloody Roar 4. Un dossier spécial rien que pour vous. Le Japon en décembre, c'est aussi GT Concept (le nouveau Gran Turismo) sur PS2, FFXI ou Phantasy Star Online sur GC.



### 98 JAK AND DAXTER / PS2

Jak and Daxter seraient-ils à la PlayStation 2 ce que Zelda est à la Nintendo 64 ? Un jeu de plates-formes 3D mâtiné d'aventure par les créateurs de Crash Bandicoot. Ça sonne plutôt bien non ?

## news

57

L'honorable Gia a enfin joué à la version finale de Metal Gear Solid 2 et vous livre ses impressions. Au programme également, Wipeout Fusion, les sorties mangas, ainsi que toutes les nouveautés DVD-vidéo du mois.

## tests

97

C'est confirmé. Cette année, Noël tombe en... décembre. Jamais un numéro de Consoles+ n'a comporté autant de bons jeux. PlayStation 2, Game Cube, Nintendo 64, GBA, Dreamcast... y en aura pour tout le monde.

## tips

173

Kael a rendu ses tips à l'heure. Mais si... Il faut dire qu'il avait rendez-vous chez le coiffeur pour une petite décoloration et une magnifique permanente. Sacré Steevy, pardon, sacré Kael.

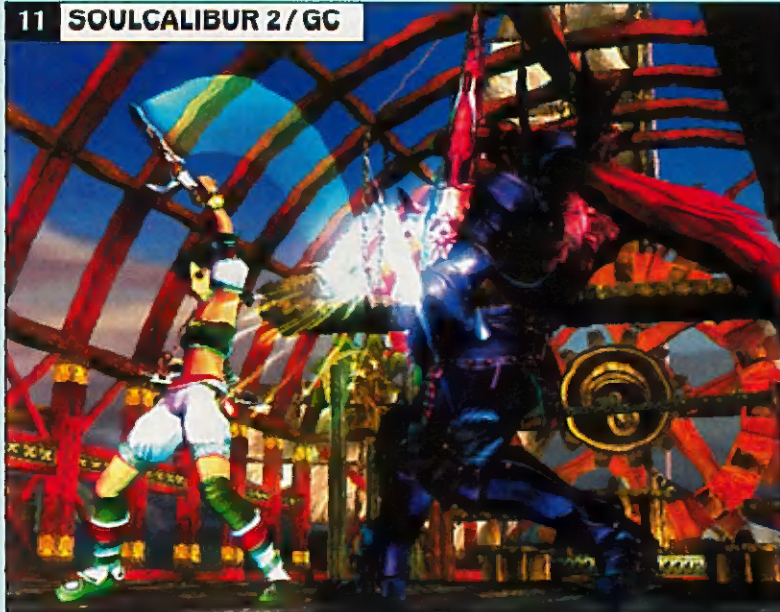
### 136 007 AGENT POUR CIBLE / PS2



### 50 GT CONCEPT / PS2



### 11 SOULCALIBUR 2 / GC



## dossier Xbox

80

Microsoft nous a présenté sa console Xbox et la plupart des jeux qui l'accompagneront à sa sortie. Au total, une quarantaine de titres tout de même ! De notre envoyé très spécial, Switch.

### 114 VIRTUA TENNIS 2 / DC



### 142 DARK ALLIANCE / PS2

Après avoir fait le bonheur des possesseurs de PC, Baldur's Gate - Dark Alliance débarque en force sur PlayStation 2, façon Diablo 2 : on privilégie l'action avant tout. Pari réussi.

### 106 PIKMIN / GC





# aire

**freeshop**

**trombi**

**courrier**

**180**

Tous les accessoires, des plus indispensables aux plus bruyants dans le vide-ordures, testés de main de maître et de pied en tongs par l'honorable Gia.

**186**

Vous est-il déjà arrivé de vous trouver dans des situations pouvant prêter à confusion ? Nous, c'est tous les jours, et on vous le montre.

**188**

Pour gagner de l'argent, beaucoup trop d'argent, et acheter plein de timbres pour poser vos questions à Bomboy, une solution : participer à « Qui veut gagner des Écus ? ».

**150 STAR WARS - ROGUE LEADER / GC**



**122 GTA 3 / PS2**

Gran Theft Auto risque une nouvelle fois de faire parler de lui. Cette version PlayStation 2 conserve les éléments qui ont fait le succès de la série sur PS : violence gratuite et vulgarité, mais cette fois-ci en 3D. Superbe !

## Avis aux tricheurs !

Si vous désirez connaître des codes ou des astuces (mais pas des soluces) pour un jeu en particulier, Kael vous invite à poser vos suppliques à l'adresse suivante :  
O vénérable Mytho  
Consoles+  
43, rue Pierre-Avia,  
75015 Paris  
ou par email : [kael2@wanadoo.fr](mailto:kael2@wanadoo.fr)

## CONCOURS SPY HUNTER

- 1<sup>er</sup> prix • 1 PlayStation 2 et un jeu Spy Hunter
- 2<sup>e</sup> au 20<sup>e</sup> prix • 1 jeu Spy Hunter
- 21<sup>e</sup> au 40<sup>e</sup> prix • 1 paire de jumelles Spy Hunter
- 41<sup>e</sup> au 60<sup>e</sup> prix • 1 tee-shirt Spy Hunter
- 61<sup>e</sup> au 80<sup>e</sup> prix • le dernier épisode de la bande dessinée Vlad
- 81<sup>e</sup> au 100<sup>e</sup> prix • 1 mug Spy Hunter

## Remerciements

Micromania et Power Games (la Force est avec eux), à Apacabar pour ses logiciels de création graphique, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci enfin aux deux super héros de Eliotrope, Gilles (Biomane) et Danièle (Fouf Power).

**édito**



**Alain Huyghues-Lacour**

**S**uper, les affaires reprennent ! Après une année plutôt calme, les hits déboulent en masse ce mois-ci car la ludothèque de la PS2 arrive à maturité. On ne peut que se réjouir de l'arrivée d'une flopée de bons jeux sur PS2, mais on ne peut pas tous les acheter vu les prix pratiqués. Les jeux sont chers, que ce soit sur PS2 ou sur Game Boy Advance, ce n'est pas nouveau ! Il est donc intéressant de signaler l'exemple de GTA 3, l'un des hits PS2 de cette fin d'année, qui est vendu au prix conseillé de 299 F. Tu le crois ça ? À ma connaissance, c'est la première fois qu'un hit est vendu à ce prix dès sa sortie. Bravo Take 2 ! On espère que d'autres éditeurs suivront cet exemple, contrairement à un éditeur français bien connu, qui déclarait, il y a quelques mois, que le prix des jeux devait baisser et qui n'a rien changé à sa politique de vente. Le dernier intervenant de la guerre des consoles arrive, la Xbox sera sortie aux US quand vous lirez ces lignes. L'ensemble de la profession avait été déçu par les jeux Xbox présentés à l'E3, mais il semblerait que les développeurs aient fait de sérieux efforts pour régler ce problème. Les jeux que nous avons vus lors de la conférence de presse de Cannes ont nettement meilleure allure. Vous pourrez en juger dès le prochain numéro puisque vous trouverez le banc d'essai de la machine et les tests des premiers jeux. La sortie européenne de la Xbox s'annonce donc bien, même si son prix de lancement reste quand même très élevé. À suivre...



Public Adulte  
DÉCONSEILLÉ  
aux moins de  
16  
ANS





*Devil May Cry*

PAR LES CRÉATEURS DE RESIDENT EVIL



## LEÇON N°1 :

### LUI OFFRIR LE PLUS BEAU DES ÉCRINS !



#### MEUBLE POUR CONSOLE PLAYSTATION 2™

- \*Meuble en bois stratifié
- \*2 positions possibles pour la console
- Cale pour placer la console verticalement
- Compartiment pour la ranger horizontalement



## LEÇON N°2 :

### LA FAIRE OBEIR AU DOIGT ET A L'OEIL !

#### TELECOMMANDE POUR PLAYSTATION 2™

- Naviguez dans les menus en toute simplicité !
- Récepteur infra-rouge avec **Port manette intégré !**



## LEÇON N°3 :

### LA FAIRE VIBRER !

#### MANETTES ANALOGIQUES VIBRANTES

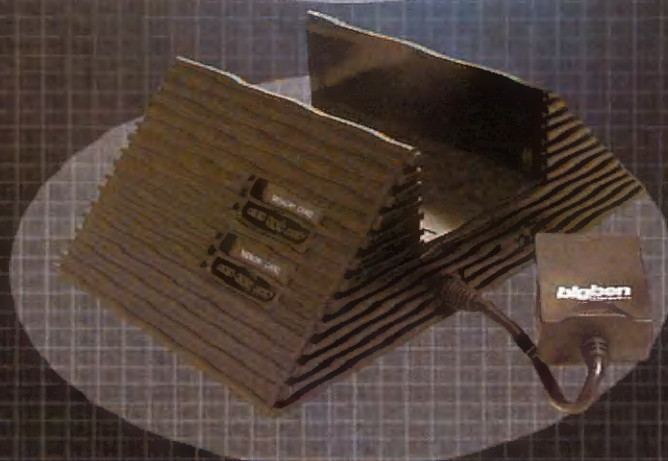
- \*Manette analogique et digitale
- \*2 moteurs de vibration
- \*4 coloris disponibles.
- \*8 boutons d'action totalement analogiques



## LEÇON N°4 :

### LA PARTAGER AVEC SES AMIS ET LA METTRE EN VALEUR !

- \*Idéal pour les jeux en multi-joueurs, le socle **multiport pour PlayStation 2™** permet de connecter 4 manettes supplémentaires (jusqu' à 8 joueurs avec 2 multiport).
- \*Il est 100 % compatible avec toutes les manettes et cartes mémoire.
- \*C'est un produit très fun , reprenant le design de la PS2™.





# japoon

Jeux, arcade, salons... toute l'actualité en direct live

## 2002, L'ANNÉE DES MARRONS

Un peu « oubliée », la baston 3D refait subitement surface sous l'impulsion des poids lourds du genre. Sega, Namco, Tecmo, Hudson, tout ce beau monde va s'étripier quasiment en même temps (fin 2001, début 2002) ! L'offre s'annonce abondante : Virtua Fighter 4, SoulCalibur 2, Tekken 4, Dead or Alive 3... et déjà des favoris se distinguent... Mais Noël au Japon, c'est aussi la présentation du nouveau Gran Turismo ou Final Fantasy XI. Et les joueurs d'avoir le sourire...



# Tekken 4

Faire oublier TT : telle était l'ambition de ce quatrième volet de la série culte de Namco.

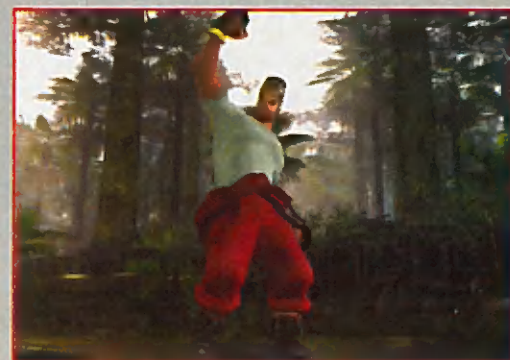
**P**ari réussi. Tekken 4 rompt avec le classicisme de la série grâce à des décors enfin en 3D avec lesquels les persos peuvent interagir. Mais, Tekken restant Tekken, on reconnaît nombre des mécanismes et coups habituels à la saga. Le détail des nouveaux modes ou des améliorations apportées n'est pas encore connu. Malmené en arcade par VF4, Tekken 4 doit faire face au même péril sur PS2. Aveu d'un conservatisme qui avait trop duré, la principale innovation de ce Tekken 4 (les décors) est déjà proposée par ses concurrents depuis pas mal de temps (Fighting Vipers, Virtua Fighter 3 ou Dead or Alive 2). Namco est conscient de son retard, mais il a aussi réussi à briser le carcan dans lequel la série Tekken était enfermée, présageant une évolution future plus aboutie et innovante. ■



Les détails se font plus riches : notez la qualité des textures et des plis sur les vêtements des personnages.



Tekken 4 gagne en détail graphique : davantage de finesse et de nombreuses sources lumineuses.



Paul est toujours aussi impressionnant. Mieux vaut l'avoir à sa table que sur un ring.



Xiao et Law, deux figures incontournables de la série.



# Soulcalibur 2

Alors que Tekken 4 cherche à récupérer du choc VF4, Soulcalibur 2 est bien décidé à reprendre le flambeau pour Namco.

**L**es premières démos de Soulcalibur 2 ne furent pas très impressionnantes. Cependant, la dernière version du jeu montre le travail de titan réalisé par l'équipe de Yotoryama Hiroaki (cf. C+118). En effet, la qualité graphique ■ fait un sacré bond en avant : plus de détails, de meilleures textures, un plus grand nombre de polygones affichés... Soulcalibur 2 semble tirer le maximum du System 246, et cette version arcade servira de base pour les conversions annoncées sur PlayStation 2, Game Cube et Xbox. Techniquement, SC2 semble se placer bien au-dessus du Tekken 4 arcade. Certes, il est moins connu que Tekken, mais il devrait profiter de sa renommée toute fraîche acquise sur Dreamcast. Sans révolutionner la série, SC2 peut compter sur un capital confiance non négligeable et une réalisation très soignée pour s'installer en tête de peloton. ■



Mitsurugi accuse son âge ?



Ivy, jamais à bout de souffle !

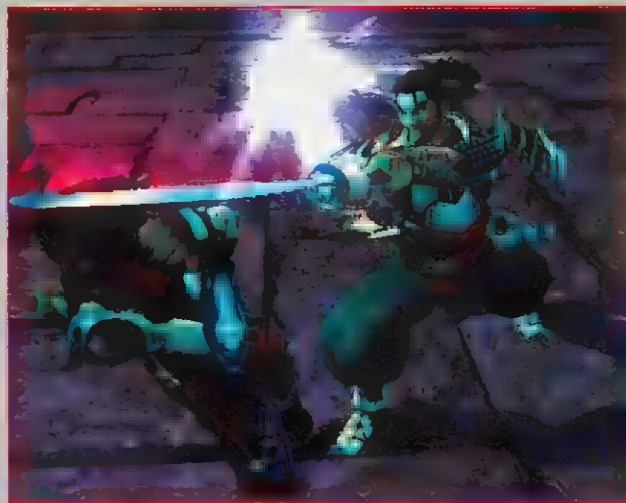


Nightmare se défend comme il peut.



Notez les différentes expressions du visage !

Yun Sung se bat aussi avec ses pieds !



Talim, la future coqueluche de la série !



La version présente de meilleures textures.



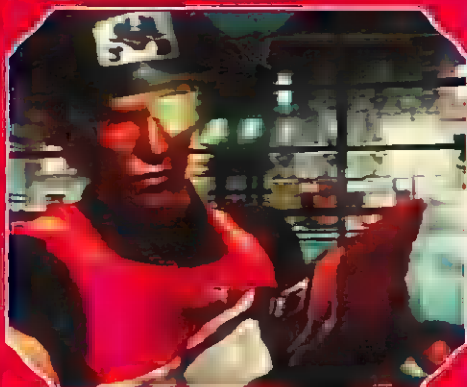
SC2 s'améliore à chaque fois !



# Virtua Fighter 4

## TROMBINO

Dans le mode character edit, on peut personnaliser son combattant.



Découvrir VF4 sur PS2, c'est comme lorsqu'on a vu pour la première fois VF2 sur Saturn. On est face à une prouesse qui tient du miracle ! L'AM2 prouve une nouvelle fois son savoir-faire et rassure son monde.



Qui n'a pas un jour tapé sur sa petite sœur ?



Les feuilles tombent sur le sol et volent sous vos actions.

## TEMPS RÉEL

Avec VF4, pas besoin d'images de synthèse, le temps réel s'exprime pleinement.



La conversion reprend l'esprit de l'interface arcade.



**Y**

u Suzuki peut être fier. Son studio ■ prouvé sa valeur et distribué des baffes sans retenue à une concurrence sous le choc. Si des différences sont à prévoir graphiquement (faut pas rêver), en ce qui concerne l'animation, la conversion paraît 100 % fidèle à l'arcade, qui pourtant tournait sur une Naomi2 bien plus puissante qu'une simple PS2 ! La prouesse est là et SCEI peut avoir le sourire (tout comme Sega du reste). On passe sur les modes classiques – arcade, Vs, survival, replay et option – et voyons ce que cette version PS2 nous offre de nouveau.

## Attention au timing

Tout d'abord, le premier souci de Yu Suzuki pour cette conversion est de rendre le jeu accessible ■ tous. Pas facile de séduire à la fois les débutants et l'énorme population de fans du Japon. Pour ce faire, le mode training propose quatre options principales : command training, free training, trial et advice. Dans certaines, on peut s'amuser ■ changer la vitesse d'animation, par exemple, la ralentir. On ■ alors l'impression de se battre dans l'espace ! Le command training est un vrai didacticiel qui enseigne avec une simplicité exemplaire chaque coup pour chaque perso. Comme dans Beatmania, on reproduit les commandes qui s'affichent à l'écran. Il faut faire attention au timing indiqué. Le free training est un classique de la série depuis VF3tb et vous oppose à un adversaire contrôlé par l'ordinateur. Le trial est une suite de leçons dans des situations de combat. Enfin l'advice vient vous conseiller sur vos performances et votre style.

## Doublure de star

L'autre point marquant de ce VF4 sur PS2 est l'AI Mode (mode intelligence artificielle). Ce dernier sert à enseigner à l'ordina-

teur ses habitudes de jeu pour qu'il fabrique un double de soi. La procédure est simple et peut revêtir plusieurs formes. On utilise les boutons X et O pour lui signifier qu'une action est bonne ou mauvaise. Ce qui permet de dégrossir ■ travail. Ensuite, on affine sa technique en lui enseignant ses comportements durant les combats. Enfin, l'ordinateur peut tout simplement apprendre vos combos favoris en vous copiant. Il ne vous reste plus qu'à confronter votre double à celui d'un ami et d'assister au combat en spectateur. Le mode character edit permet de personnaliser son personnage, ainsi que son double, avec des objets récoltés (vêtements, accessoires, coiffure, etc.) dans diverses parties du jeu. Rien n'a été dit au sujet d'une éventuelle gestion de la carte arcade via un passeport, comme c'est le cas sur Dreamcast. En effet, en achetant Shenmue ■ (DC), on trouve dans la boîte un GD-Rom avec le fameux passeport VF4 qui permet de voir ses statistiques chez soi. Bref, l'AM2 se surpasse une nouvelle fois et ne va pas louper son entrée sur PS2. Voici enfin un concurrent digne de Dead or Alive 3 sur Xbox. La baston est à la fête sur console. Ça va cogner dur début 2002 ! ■



Avant et après impact !

## EN FAMILLE

Shara montre son affection à son grand frère Jacky d'un combo bien placé !



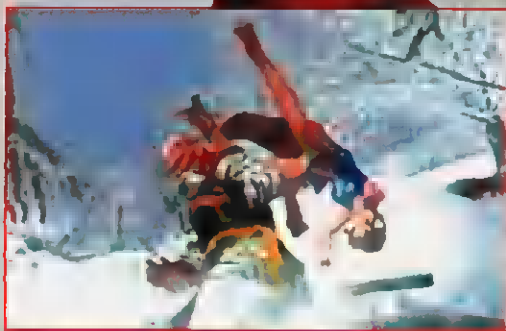


# Dead or Alive 3

Tecmo joue un pari risqué en optant pour la Xbox. Cela n'empêche pas l'éditeur de nous livrer un monument technique du jeu de combat 3D.

**D**ead or Alive 3 conserve ce qui a fait le bonheur de la version Hardcore tout en l'améliorant. Un choix critiqué... mais, au final, la Team Ninja nous offre un titre à la dimension biblique, un show sans fin bâti sur un tsunami de polygones et d'effets spéciaux en temps réel inouï. Graphisme impressionnant de finesse, animations ultra fluides et niveau de détails inégalé, DoA3 ne manque pas de qualités. L'interaction avec les décors est importante, si ce n'est permanente, procurant à l'ensemble un

réalisme total, aussi bien en termes de visuel que de jouabilité. Cette dernière se rapproche de celle d'un VF, technique donc. Malgré sa résolution en très haute définition, le jeu réussit à maintenir ses 60 images par seconde sans difficulté (merci la Xbox). Le moteur 3D est d'une telle qualité qu'on ne peut s'empêcher de rêver ■ ce que Tecmo pourra faire dans l'avenir : un RPG ? un jeu d'action ? En attendant, DoA3 déchire. Au TGS, seul le mode time attack était jouable, mais avec 16 persos. Le jeu est prévu aux USA le 15 novembre, demain quoi ! ■



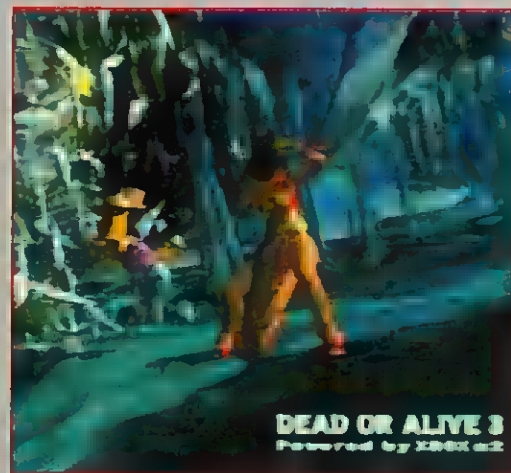
On se croirait dans un jeu d'aventure!



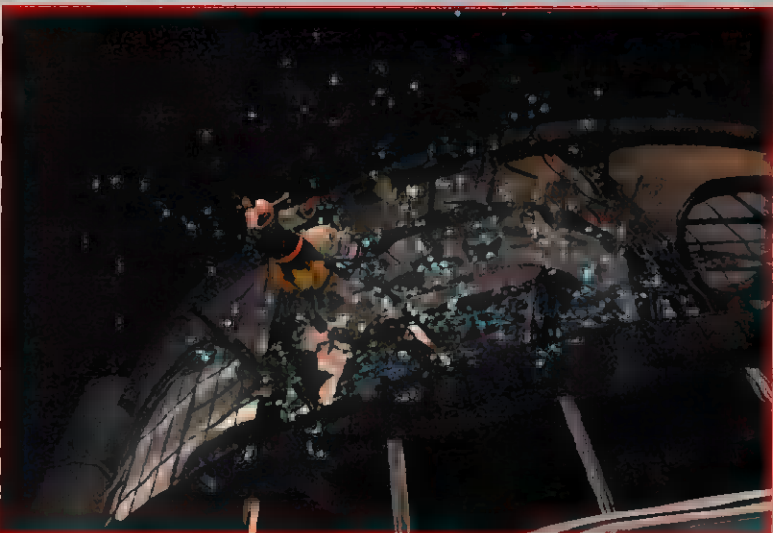
Les personnages féminins sont toujours aussi olé olé!



Plus fort qu'Onimusha sur PS4?



Elle va prendre froid, habillée comme ça!



Des stages spectaculaires, sans limite.



Les décors interagissent à tout moment!



# Bloody Roar Extreme

Issu de l'univers PS, Bloody Roar arrive sur Game Cube pour devenir l'un des tout premiers jeux de combat annoncés sur cette plate-forme.

**P**rogrammé par Bing pour le compte de Hudson, cette version Game Cube est une conversion fidèle du troisième volet sorti sur PS2. On note quelques améliorations graphiques et de nouveaux costumes, mais les systèmes de jeu restent identiques. Bloody Roar met en scènes des combattants dans des arènes closes. Ils possèdent cette particularité de pouvoir se métamorphoser en bêtes féroces, décuplant ainsi leur capacité de combat. Pour y parvenir, il faut remplir une jauge de puissance en bas de l'écran. Dans cette version, elle devrait posséder plusieurs niveaux. Il existe également deux degrés de transformation : un normal et un super. Ce dernier ne peut être exécuté qu'une fois pendant un combat, mais son niveau de puissance est tel qu'il peut renverser le cours d'une situation désespérée en un seul coup. Cependant, le temps est limité, et il ne faudra pas gaspiller les précieuses secondes pour cabosser son ennemi ou le mettre KO. En effet, à l'issu du temps imparti, on ne pourra plus se transformer. Enfin, on peut éjecter son adversaire hors du niveau à la manière du légendaire Fighting Vipers (Sega). ■



Le combat est déloyal !



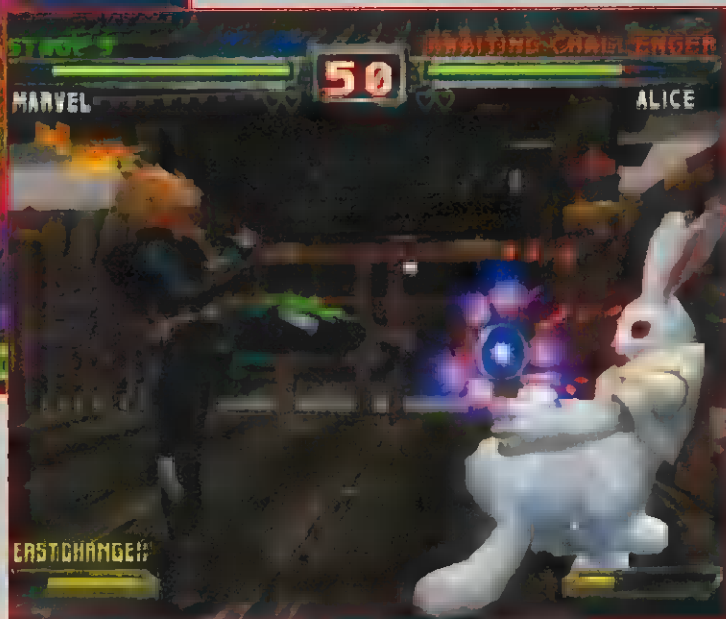
Le graphisme est toujours aussi impressionnant...



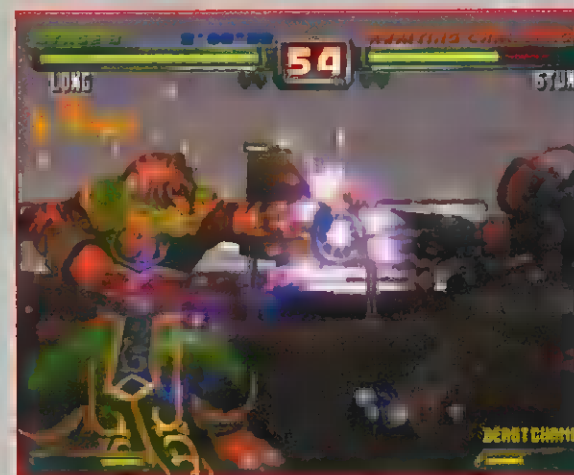
Certains coups introduisent des effets sympas !



Vous mangez votre adversaire !



Un lapin moins vulnérable qu'il n'y paraît !



Les combos sont aussi au menu.



japon

最新情報 プレビュー

# TGS Autumn 2001 Champagne!

Victime d'un marché en chute libre, chaque Tokyo Game Show était chaque année plus clairsemé. Heureusement, cette édition Autumn 2001 redonne le sourire à des organisateurs inquiets. Champagne ?



La Xbox occupait la plus grande surface du TGS.



Le multi-plate-forme s'affiche chez Sega.



Sega avait l'espace le plus bondé.



Les Xbox girls élues reines du TGS!



On fait la queue pour photographier les cosplayers!



MGS2 aurait-il lassé les joueurs ?



**L**es réalités du marché et les salons privés (comme le Jump Festa) ont poussé TGS à supprimer l'édition du printemps pour ne garder que celle d'automne, cela à compter de 2002. Cet Autumn 2001 a constitué une éclaircie dans la grisaille, avec le retour de Sega et l'imposante présence de la Xbox. Certes, cette console est peu attendue au Japon, mais elle comble un vide : plus accessible que ses concurrentes, la Xbox donne l'occasion à des éditeurs de s'exposer voire d'exister.

## Sega : le retour

La Xbox occupait le plus grand espace, et c'est vers lui que le public se pressait. Libéré de son fardeau de constructeur, le roi de l'arcade était venu avec l'artillerie lourde. La pluie d'obus s'est abattue sur nombre d'éditeurs, souvent PS, qui ont senti le souffle d'une menace qu'ils craignaient depuis le début de l'année. L'éditeur multi-plateforme Sega laisse de moins en moins place à ses concurrents. Avec pas loin d'une centaine de titres en production couvrant toutes les plates-formes, la lutte est clairement déséquilibrée. L'expérience unique des équipes de recherche et développement du héraisson s'illustre à travers des jeux au niveau technique très élevé, notamment sur PS2. Beaucoup d'observateurs au Japon commencent à parler de Sega comme un acteur incontournable du jeu vidéo japonais. Enix recourt d'ailleurs à Sega pour ses activités réseau. Namco fait de même pour l'arcade, etc.

## Des hauts, des bas

Pendant que Sega montrait ses muscles, regonflés, d'autres éditeurs gardaient le sourire. Le meilleur exemple est Capcom qui fait preuve d'un bon niveau d'originalité pour preuve, le magnifique et ô combien impressionnant *Auto Modellista* ! Un jeu de course automobile 3D basé sur le « cell shading » (voir p. 32). Koei est l'autre éditeur en forme avec une nouvelle orientation très action 3D. L'image de *Shin Sangokumusô 2* et *Hoshinengî 2* (PS2).



Star Ocean 3 a impressionné les joueurs.

Enix est aussi de retour au TGS. Si *Dragon Quest IV* est décevant, *Star Ocean 3* se confirme comme un excellent RPG. Développé par l'équipe de *Valkyrie Profile*, il vient bousculer Square. Ce dernier fait partie des éditeurs en grande difficulté (comme Namco, Atlus...). Cumulés une situation difficile, le désastre financier du film *Final Fantasy* et les ventes décevantes de FFX, auguraient d'une fin d'année fiscale sinistre. SCEI est venu sauver l'éditeur en rachetant 118,6 % son capital. Square affichait donc un profil bas. Son *Kingdom Hearts* a du mal à convaincre avec un positionnement plutôt délicat. Quant à FFXII dont une démo tournait en vidéo, beaucoup regrettaient son orientation 100 % réseau sans ses cinématiques, son scénario ni sa musique. Un FF n'est plus un FF. Konami, lui, semblait préoccupé par la faible popularité de son *Metal Gear Solid*. La longueur de son développement, les nombreux films disponibles en ligne et un système de jeu similaire au premier volet, auraient lassé l'attente des joueurs. Par contre la popularité intacte de *Winning Eleven* lui redonnait le sourire. En plus il Genko Suikoden III. Konami a présenté de nouveaux jeux en motion capture : *Shinjuku Police* (gun shooting) et *Martial Beat* (arts martiaux). Ce dernier titre recourt à un nouveau système de capteurs dérivés d'un jeu de foot d'un autre japonais, Epoch.

## La PS2 en force

La PS2 affichait certainement sa plus belle gamme de jeux depuis sa sortie. La console de Sony semble avoir atteint sa vitesse de croisière. Si SCEI n'avait pas grand-chose à montrer, Sega et Capcom sortaient clairement à lot, avec une ligne de produits prêts à affronter la Game Cube. Après des débuts timides, la console de Nintendo monte en puissance à l'approche de *Smash Brothers*, en tête des titres les plus attendus au Japon. Face à la menace SCEI ne reste pas les bras croisés. Le prix de vente de la PS2 devrait bientôt baisser (à 500 F HT ?) et la PSone bénéficiera d'un set console + écran + un jeu pour un prix plancher. En cette fin 2001, la PS2 ne s'est jamais aussi bien vendue. La réplique fracassante de Nintendo ne s'est pas fait attendre : *Pokémon GBA* sortira le 14 décembre dans un set jeu + lecteur + Game (sachet de 10) pour environ 350 F HT. Mieux, dès le mois de mars, Nintendo sortira une collection de cartes Game & Watch (un vrai jeu par carte !), puis une seconde inspirée de *Mario Party*. Ce dernier devrait débroussailler le chemin au jeu Game Cube espéré pour l'été. Enfin, Panasonic a confirmé le lancement de sa Q (une Game Cube avec lecteur de DVD intégré) pour la même période (environ 2400 F HT), mais au Japon seulement.



Le cockpit GT coûte plus de 3500 F !



Où trouver une prise électrique dans la nature ?



SCEI fourbit ses armes pour affronter Nintendo.



Une série limitée qui coûte bonbon !



## TGS Autumn 2001



Namco pousse à fond son Xenosaga.



Moto GP2, enfin jouable.



Maximo peine auprès des Japonais.



Capcom affichait une sacrée forme !

### MARTIAL BEAT

On place des capteurs (des sortes de montres) aux chevilles et aux poignets. La borne connectée à la télé calcule ensuite les mouvements. Konami a présenté trois titres utilisant cette technique.



Gensou Suikoden 3 (PS2).



Shinjuku Police (PS2).



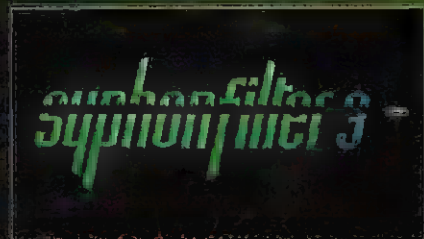
NBA 2 Night (PS2).







attention, ça fait un peu peur



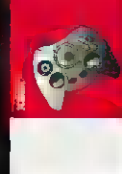
PSone™

Sly Cooper est une marque déposée de Sony Computer Entertainment America Inc. © 2002 Sony Computer Entertainment America Inc. tous droits réservés.

Public Adulte  
RECOMMANDÉ  
aux moins de 18 ans







# Billoo en tonggs

Avec la plus grande surface occupée, 160 consoles et une vingtaine de jeux, Microsoft n'était pas venu cueillir des pâquerettes au TGS.

**N**on, l'américain se devait de prouver la valeur de sa console à des Japonais indifférents. Si un vide intersidéral séparait les jeux US et certains titres japonais comme Kakuto Chojin (fort heureusement non jouable), il en allait autrement pour les jeux clés de Sega, Genki, Tecmo, Capcom, From Software ou Konami. Comme quoi les majors sont incontournables ! Le message de Microsoft tenait en trois points.

Primo, la Xbox possède des jeux, et parmi les plus célèbres au Japon, capables de susciter la confiance chez les joueurs nippons : les rassurer sur un éventuel achat. Sans offrir le top, la Xbox s'affiche comme une vraie console. Deuxio, son 5.1 Channel temps réel est un vrai confort. Il en a impressionné plus d'un. Le développement rapide du home-theater au Japon est un point positif qui va dans le sens Microsoft.

Tertio, la Xbox est la plate-forme la plus accessible pour les programmeurs. Dans un marché en pleine dégringolade, cet argument trouve l'écho auprès des éditeurs mal portants ou aux moyens modestes.

## Opération séduction

Choissant un jour ouvert au grand public, Bill Gates n'a pas hésité à prendre un bain de foule remarqué. Les Japonais sont friands de ce genre d'événements, et ils ne pouvaient rester indifférents. Trop fort le Billoo. Chez Sega, il a pris la parole, entouré des directeurs des studios développant sur Xbox. Il est allé ensuite lui-même serrer la main des acteurs des autres studios pas encore impliqués sur sa console ; une invitation déguisée qui a son poids (en argent ?). Bref, ça s'active, mais on

Que vais-je leur dire moi ?



Microsoft paie, Sega rigole.



ne connaît toujours pas le prix de vente de la grosse boîte noire. Et on sent de l'hésitation, car le prix prévu est certainement plus élevé que celui de la concurrence qui joue à domicile (PS2 aux environs de 2 100 F - 1 500 F pour la GC). Enfin, sa taille imposante ne lui permet pas vraiment de trouver une place dans les intérieurs nippons. Certes l'opération de charme semble mieux réussie qu'au TGS Spring 2001 (on ne pouvait faire pire), mais elle apparaît toujours insuffisante pour justifier une probable conséquente différence de prix. ■

Le DVD vidéo, vendu à part sur Xbox.



Il y avait foule autour de Kakuto Chojin...





CETTE ANNÉE, NOËL TOMBE LE 14-03-02



# Gaia Blade

From Software réserve ses séries populaires pour la PS2. C'est sur Xbox et Game Cube que l'éditeur fait preuve d'originalité.

L'arc vous permet de rester caché.



Chaque île propose des adversaires spécifiques.



Le décolleté, essentiel pour toute guerre!



Vous observez un duel au loin.

**G**aia Blade est un jeu de simulation en temps réel, une sorte de RTS qui ne veut pas trop dire son nom. Le scénario débute dans une sorte d'archipel. On choisit son île de départ, et le but consistera à conquérir les autres suivant un scénario donné. On peut former plusieurs groupes d'aventuriers (armés) et les envoyer dans différentes directions. Il faut prendre soin à bien composer ses troupes suivant différents critères. Sans cohésion, un groupe sombrera dans une mésaventure fatale. De même, l'absence d'un perso avec une fonction donnée (magicien, guerrier, archer, etc.) empêchera le groupe de surmonter une situation, débusquer un piège ou vaincre un ennemi. Quand une bataille est engagée, une caméra transmet l'action en cours. Pas moins de 16 de ces caméras peuvent vous informer précisément de ce qui se passe sur l'ensemble de la carte. L'interface du jeu et ses systèmes ne sont pas encore connus précisément. On devra aussi gérer son île de départ pour y former de nouvelles recrues, etc. Ces touches RPG et gestion-simulation sont essentielles pour qu'un tel jeu réponde aux attentes des joueurs au Japon. ■



Des cinématiques saisissantes.



On regrette le sol trop plat.

# Gaia Blade



Serons-nous spectateur ou acteur?



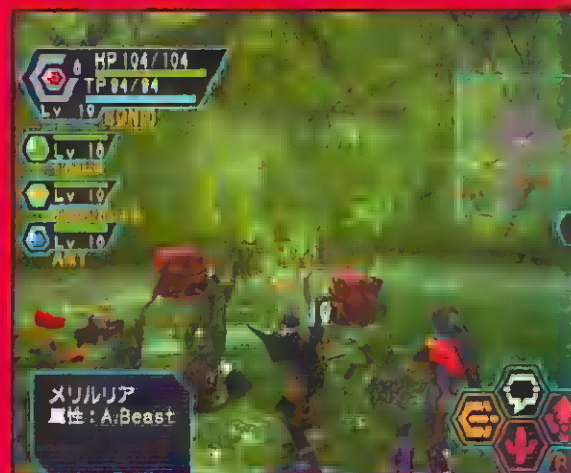
# Phantasy Star Online

PSO a été une révélation et l'un des plus gros succès du jeu en ligne. Après la DC, ce sera au tour de la GC, du PC et de la Xbox de l'accueillir. Il y en aura donc pour tout le monde.

**A** lors que la version PC est bien avancée et celle sur Xbox confirmée, Phantasy Star Online Game Cube poursuit son développement qui le mènera vers nouvelles frontières. En effet, la vidéo diffusée pendant la conférence Sega affichait des décors inédits, avec des effets d'eau et d'ombrage splendides ! Puis, on a eu droit à la présentation du clavier au design fidèle à l'esprit de la GC de Nintendo. De nouveaux personnages ont été confirmés, ainsi qu'une foule d'items inédits, mais il est encore trop tôt pour connaître en détail toutes les nouveautés ou améliorations prévues. En effet, la Sonic Team semble attendre que Nintendo lève la voile sur sa stratégie en ligne. Comme les autres versions en préparation, PSO sur GC devrait être compatible avec les différentes consoles. Un mode 4 joueurs sur un même écran sera aussi disponible. Dans le même temps, la version PC (hiver 2001) a été révélée. Elle est basée sur la version 2 de la DC, mais gère mieux la 3D et la lumière. ■

## SUR PC AUSSI!

Le visuel de la version PC est proche de la Dreamcast, mais avec une meilleure gestion de la lumière.

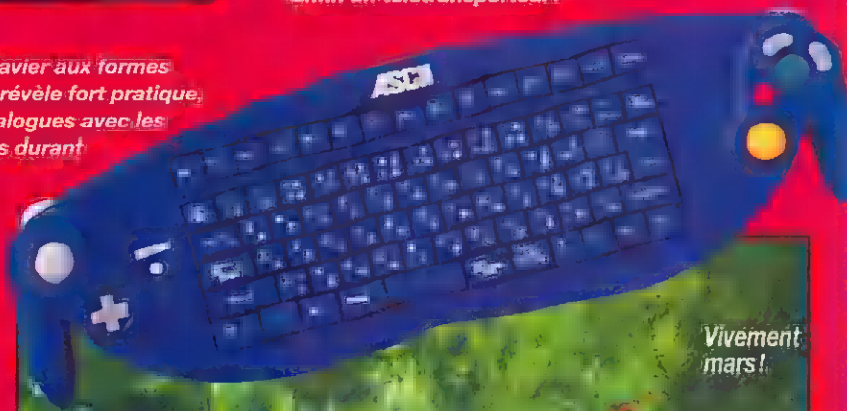


Le système de jeu ne change pas.



Enfin un télétransporteur!

Ascii propose un clavier aux formes étonnantes, qui se révèle fort pratique, pour faciliter les dialogues avec les autres personnages durant les parties.



Des effets d'eau inédits!

Une qualité graphique accrue!



Vivement mars!



# Gunvalkyrie

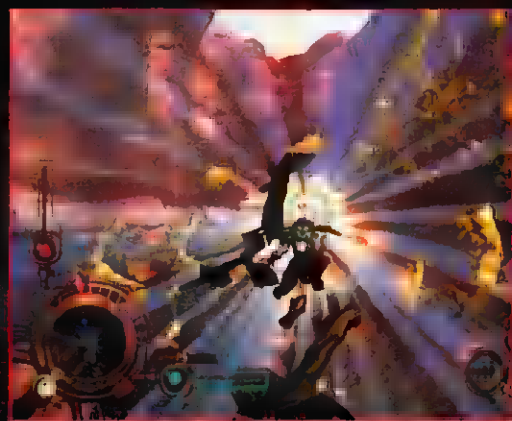


Sega/  
Mars

Cette version jouable (la première mission) de Gunvalkyrie propose une maniabilité bien meilleure qu'auparavant, surtout dans la gestion de l'espace 3D (le joystick droit pilote la vue).



L'animation des personnages est restée inchangée. Plus qu'un simple shoot, Gunvalkyrie révèle des qualités surprenantes en termes de stratégie. Voler et shooter sur tout ce qui bouge ne suffit pas. Chaque portion de stage (salles, couloir, etc.) requiert des attitudes différentes, surtout face à un ennemi vraiment supérieur en nombre. Sans être le jeu du siècle, il propose un monde intéressant qui devrait libérer son vrai potentiel dans une suite ultérieure. Sur le TGS, le jeu de Smilebit se plaçait sans mal en haut de classement sur Xbox.



# Jet Set Radio Future

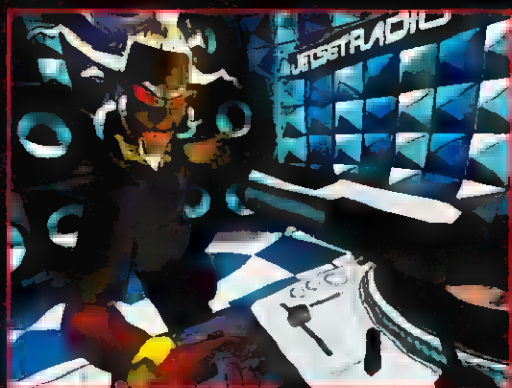


Sega/  
22 Février

Le bijou issu de la Dreamcast confirme toutes ses promesses, avec son visuel fin et abouti.



L'animation des personnages est restée inchangée. La version jouable proposée (à 40 %), n'était toutefois pas sans quelques lacunes, comme des ralentissements plutôt gênants sur une machine comme la Xbox. Cependant, Smilebit assure que la version, actuellement en développement, ne présente plus ces problèmes. Les effets spéciaux sont éblouissants et la jouabilité met l'accent sur une action ininterrompue : on réalise ses graffitis sans avoir à s'arrêter. Pour le reste, il reste très similaire à son prédécesseur sur DC. JSRF a été, avec DoA3, le jeu le plus apprécié sur Xbox au TGS.





Mario vous dit au revoir

sur NINTENDO 64

avec

MARIO PARTY 3

Luigi vous dit à bientôt

sur NINTENDO GAMECUBE

avec

Luigi's Mansion



NINTENDO 64



Nintendo



# Sonic Adventure 2 Battle

La Sonic Team mène de front le développement de Sonic sur GC et GBA. Yuji Naka nous a expliqué le lien entre les deux.

**V**isant le jeune public Nintendo, Sonic (Game Cube & Game Boy Advance) change de logo et passe aux katakanas (un type de caractères japonais plus faciles à lire). Comparé à la version DC, SA2B offre de meilleurs graphismes, une vitesse constante de 60 images par seconde (30 sur DC), un mode versus plus élaboré et une connexion avec Sonic Advance, le Sonic 2D sur GBA. Les deux jeux (GC et GBA) communiquent via le câble GC/GBA, pour se passer les fameux Ciao, des petites créatures qui peuplent le monde de Sonic Adventure. Sur GC, on les trouve dans les recoins des stages pour les rassembler dans un lieu appelé Ciao Garden. Il existerait d'autres Ciao Garden à découvrir (Dark Garden, Hero Garden...) avec des Ciao aux looks différents.

## Items entre amis

Le lien GC-GBA marche de la façon suivante. On prend un Ciao sur GC et on l'envoie dans le Petit Garden, la réplique sur GBA du Ciao Garden. Là, il s'agit de l'élever et l'entraîner, pour ensuite, de

retour sur GC, prendre part à des sortes d'épreuves sportives (course, lutte, etc.). Sur GBA, des mini jeux permettent de gagner des anneaux, indispensables pour acheter à sa créature les objets et la nourriture nécessaires. Certains items peuvent être exportés de la GBA à la GC pour personnaliser le Ciao Garden (graines d'arbres par exemple). En tout, 4 GBA pourraient se connecter à la GC et permettre de s'échanger les Ciao ou items entre amis. Sonic Advance n'est pas nécessaire pour jouer avec le Petit Garden, car la GC peut transmettre le programme dans la Ram de l'adaptateur GC/GBA. Mais il faut alors rester relié à la GC, sinon le programme est perdu. Aussi, acheter les deux jeux est préférable. Ces derniers seront, du reste, disponibles en même temps, le 20 décembre prochain. ■



Achetez objets et nourriture!



Le Ciao apprend un nouveau coup spécial!



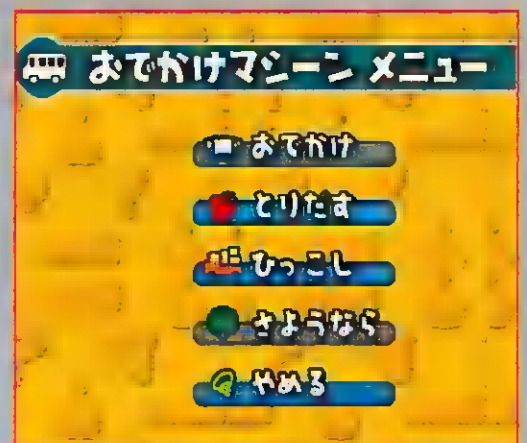
Les mini jeux sont très variés.



Échangeons nos Ciao!



Importez ces graines d'arbres sur GC.



Des mini jeux pour gagner des anneaux.



# Furai no Shiren Gaiden Asuka

Voici une série ultra populaire au Japon et qui fait les beaux jours de Chun Soft. Ce dernier en développe une adaptation sur DC pour le compte de Sega. Dommage, c'est un peu tard...

**S**hiren est une série à succès, basée sur un concept fort simple. On explore des donjons (à la structure aléatoire) en ramassant des tonnes d'objets (armes, potions, pièges, etc.). Les ennemis fourmillent et les combats se font à la Zelda (SFC). Le jeu se déroule en semi-temps réel : chaque mouvement ou action compte pour un tour. Histoire de vous divertir, les lieux traversés renferment un tas de pièges vicieux, des magasins et des secrets bien gardés. La partie commence n'est pas oubliée, tout comme les dialogues, rencontres et autres événements. Bref, tout pour faire un bon RPG. La série Shiren possède aussi une version Dragon Quest avec pour héros principal, le perso de Toruneke (Enix). Square avait tenté de copier

Chun Soft avec son Chocobo Dungeon, mais sans succès. Asuka fait référence à un personnage féminin de la série qui est devenu cette fois l'héroïne de la version DC. Si le graphisme 2D est d'une qualité inédite, Asuka ne révolutionne pas pour autant la saga. Annoncé sur DC, il est fort à parier qu'Asuka sera adapté sur d'autres consoles par la suite. ■



*Vous êtes accompagné d'un furet blanc!*



*La qualité graphique a fait un bond en avant!*



*Temple, magasins, la base de tout bon RPG.*



*La carte s'affiche en surimpression.*



*Les scènes en extérieur sont nombreuses.*



# Murakumo

Spécialiste du « mécha design », From Software nous livre un titre original sur Xbox en plus de son Armored Core sur PS2.



La vidéo présentée au TGS a impressionné bien du monde!



Si au fil des ans Armored Core a percé grâce à une jouabilité affinée, tout est à faire pour Murakumo. Ce dernier met plus l'accent sur l'aspect shoot que le combat 3D de son aîné. Graphiquement, il n'a rien à envier à un Armored Core 1, bien au contraire. La Xbox semble livrer ici une partie de sa puissance. Son processeur Moulinex hache vite fait la montagne de polygones qu'on lui donne à manger, sans oublier d'appliquer, au passage, de superbes effets en temps réel. Malheureusement, le jeu en est encore au stade de la vidéo, mais quelle vidéo!

## Service commandé

Vous êtes membre de l'unité d'élite Murakumo. Votre mission est de défendre une ville contre des hordes de robots belliqueux. Une cité très vaste sera donc la cible de multiples attaques qui seront autant de stages, avec chacun leur boss et leurs difficultés propres. Le combat se déroule dans les airs et From Software travaille fond sur la jouabilité dans un espace 360°. Il y aura cependant de nombreuses phases de poursuite, et le temps sera limité. ■

Défendre une telle cité n'est pas toujours facile!



Murakumo met l'accent sur la vitesse.



Le jeu offre ce genre de séquences à la Space Harrier.

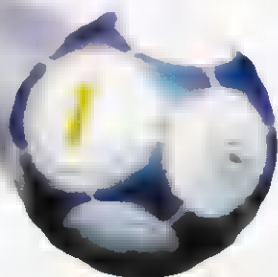


On aura droit à des duels aériens à 360°.





# Quel tir MA-GNI-FIQUE !



## Oh non ! Le poteau ...



[www.playfootballchampions.com](http://www.playfootballchampions.com)  
Service Consommateurs : 01 43 96 35 65

Tu vibres pour la D1 et l'Équipe de France ?  
Avec Football Champions, jeu de cartes à jouer et à collectionner, c'est toi l'entraîneur. Fais les bons choix tactiques et remporte tous les matchs !

### **Joue au foot avec tes mains !**





# Alpine Racer 3

La saison du ski commence, accompagnée, comme d'habitude, d'une avalanche de titres du genre. Namco veut sa part d'or blanc !



Namco mélange les disciplines.



Attention à la porte !



Plusieurs traces possibles ?

**D**ébutée en arcade, la série Alpine Racer poursuit sa carrière sur console, ici sur PS2. Alors, quoi de neuf, dans un genre aussi visité ? Histoire d'être super complet, on nous offre trois disciplines : le snowboard, le ski et le miniski. Le jeu se déroule dans les Alpes, quelque part entre la France, la Suisse et l'Italie. On trouve six persos et trois niveaux de difficulté.

## Donnez-nous notre neige quotidienne !

D'après Namco, le hors-piste sera votre ordinaire. Donc, préparez-vous à un festival de gamelles. Le mode arcade offre deux options : Race (dans laquelle on affronte trois adversaires en ralliant tous les check-points jusqu'à l'arrivée) et Time Trial (l'équivalent du classique Time Attack). Le mode versus propose un jeu à deux sur un écran splitté. La réalisation est correcte, même si on ne sent pas aussi bien les différentes textures de neige que dans le 1080 de la Nintendo 64. Bref, un jeu de course apparemment bien fini, mais auquel il semble manquer, pour le moment, le plaisir tout simple de glisser sur la neige. ■



Au bout du tunnel... la gamelle !



La neige manque de consistance.



Le train ou la crevasse ?... Faut choisir !





Pour 2002, tu mets qui  
dans l'Équipe ?



[www.playfootballchampions.com](http://www.playfootballchampions.com)  
Service Consommateurs : 01 43 96 35 65

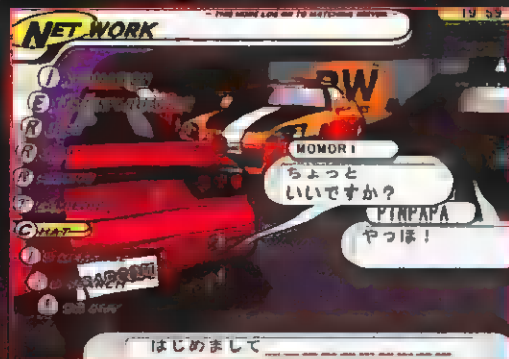
Tu vibres pour la D1 et l'Équipe de France ?  
Avec Football Champions, jeu de cartes à jouer et à collectionner, c'est toi l'entraîneur. Fais les bons choix tactiques et remporte tous les matchs !

**Joue au foot avec tes mains !**





# Auto Modellista



Les options du jeu en ligne sont très ambitieuses !



Tout est en 3D, rien que de la 3D !



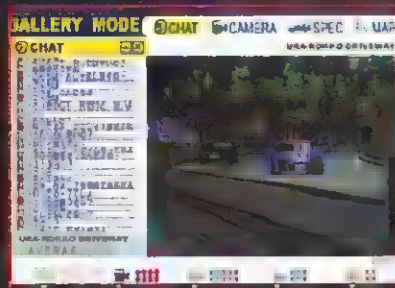
Une vidéo qui a cloué tout le monde !



Des comportements visuellement réalistes.

Outre Virtua Fighter 4, voici une autre merveille sur PS2, Auto Modellista, un jeu de course 3D signé Capcom, et une super bombe en puissance !

**C**apcom, course automobile 3D, voici des mots qu'on n'a pas l'habitude d'associer. Après Auto Modellista, cette idée risque bien de changer. Capcom se lance dans l'original, ose et s'attaque à des marchés nouveaux. Au milieu de la masse de titres basés sur les GT, Capcom décide de jouer la carte « cel shading », un procédé graphique comme dans Jet Set Radio. Le résultat est un vrai choc : physiques automobiles réalistes, angles de caméra très stylisés et surtout effets spéciaux grandioses (nuit, lumière pluie, etc.). Dans la vidéo de démonstration, on apprendait qu'il serait possible de personnaliser son bolide avec des pièces détachées et des coloris, voire des logos à éditer soi-même. Chaque version du jeu (Japon, USA et Europe) inclura la crème des GT locales. L'ouverture en ligne du jeu permettrait d'échanger, de communiquer et surtout de jouer les uns contre les autres, voire ensemble ! En effet, Auto Modellista devrait permettre à un nombre record de joueurs (8 voire 16) de prendre part à une même course. Si cette option importante se confirme pour le Japon et les USA, rien n'est décidé pour l'Europe, trop disparate. L'équipe en charge du jeu est composée en partie de créateurs qui ont travaillé sur la série des Power Stone. Auto Modellista est développé d'une façon particulière : le programme a été étudié pour permettre des conversions rapides sur toutes les plates-formes.



Visionner une course tout en discutant.



Des graphismes très soignés et des effets à en crever.



On retrouve la crème des GT locales.



Capcom surprend son monde avec Auto Modellista.



# Square Masterpiece

En pleine tourmente, Square voit une possibilité de survie dans la diversification. Le chemin n'est pas évident, comme l'a montré le Tokyo Game Show. GBA ou pas, c'est peut-être là, le fond du problème...

**S**quare a besoin d'argent, énormément ! D'abord pour payer ses FF qui coûtent toujours plus cher et qui rapportent moins. Ne parlons pas de FFXI, 100 % online, qui fait office d'iceberg pour des actionnaires paniqués en croisière sur le Titanic. Square (comme tout le monde du reste) a besoin de se diversifier et de trouver des solutions peu coûteuses qui rapportent gros. Avant de démissionner, Sakaguchi (le père de FF) avait prévenu : « Sans Nintendo et sa GBA, l'avenir est sombre ». La déclaration a eu son impact sur un Square récemment sauvé des eaux par SCEI. Nintendo a bien condamné la porte au roi du RPG qui doit se rabattre, contraint et forcé, sur une WonderSwan Color moribonde (Sega a bien accepté d'accorder sa licence Golden Axe à Bandai, mais bon...).

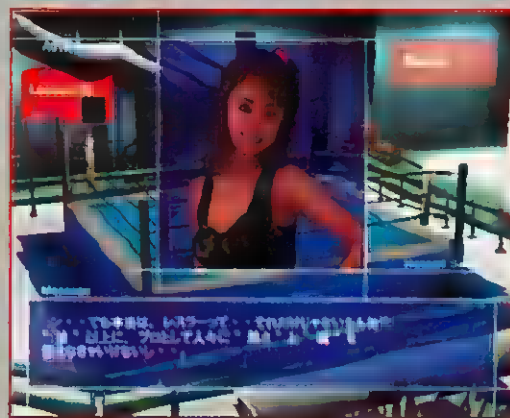
## Sortir de l'ornière ?

Quand on voit le niveau des jeux Square sur une WSC aux spécifications peu avantageuses, on ne peut s'empêcher de rêver à ce que ces mêmes jeux auraient pu donner sur GBA ! Meilleur écran, meilleure définition, plus de puissance et son grandiose... Aarrgghh ! En attendant, histoire de remettre du tonus à tout cela, on nous annonce une ligne de titres appelée Square Masterpiece (« chefs-d'œuvre ») sur WSC. On retrouve de grandes séries comme Front Mission, FF, Romancing Saga

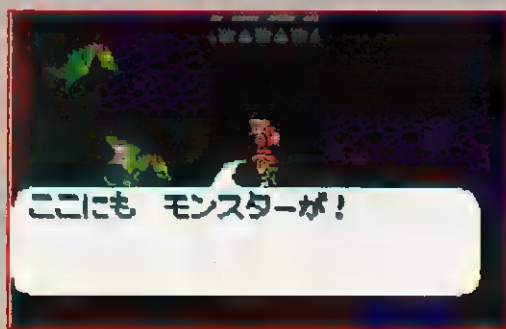
et d'autres, moins connues en Occident. L'éditeur se diversifie sur PS2, la seule plate-forme à laquelle il a accès actuellement. Bouncer et Type-S ont été des essais malheureux, et en attendant Kingdom Heart (mélange curieux de FF et de Disney), on nous sert All Star Pro Wrestling 2, la suite d'un jeu de catch bien moyen (le créneau est encombré avec des références difficiles à déloger). Au TGS, les Japonais étaient visiblement perplexes devant la performance de Square, pas vraiment à la fête. Devant la vidéo de FFXI, ces mêmes Japonais évoquaient plutôt Final Fantasy Tactics, Seiken Densetsu, Musashiden, Vagrant Story, Chrono Cross, Dewprism... Autant de titres qui, sur PS2, posséderaient un gros potentiel combiné au talent des équipes de Square. Peut-être pour bientôt alors ?... ■



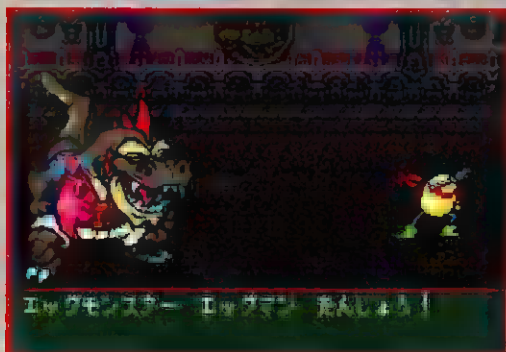
WSC - Dice de Chocobo est l'adaptation du jeu PS.



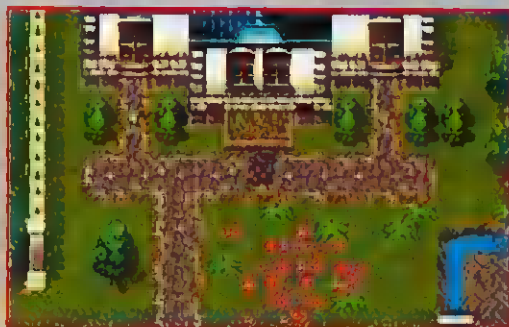
PS2 - All Star Pro Wrestling 2: le jeu n'est pas génial, mais la fille est jolie.



WSC - Romancing Saga fut un succès mitigé sur SFC.



WSC - Hanjuku Hero, un vieux jeu SFC peu connu par chez nous.



WSC - Saga, le nom des versions GB de Final Fantasy.



PS2 - All Star Pro Wrestling 2 semble n'avoir que peu de chances face à une concurrence féroce et mieux armée.



# Hoshinengi 2

Koei est l'un des éditeurs en forme au Japon. Célèbre pour la sobriété de ses simulations historiques, l'éditeur démontre avec brio sa maîtrise de l'action 3D.



Le village est pris par surprise!



De beaux effets comme celui des ondes de chaleur.



On customise son perso et son arme.



Un allié requiert votre assistance!



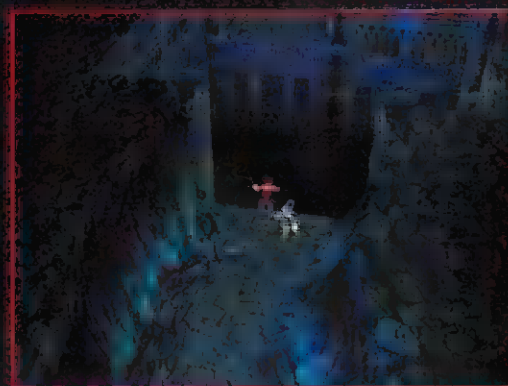
Des persos SD, mais très détaillés.



Le jeu est haut en couleur.



Un allié balaie l'aire de combat de sa magie.



Un air de Grandia II.







Le premier Hoshinengi, un jeu de simulation PS, austère, était passé inaperçu. La leçon

assimilée, Koei revient à la charge munie de son expérience fraîchement acquise avec les séries Kessen et Shin Sangokumuso. Hoshinengi renaît donc sous la forme d'un jeu d'action 3D. Cette suite conserve le monde original basé sur la mythologie chinoise, cependant, les persos passent au style SD pour séduire le plus large public. La simulation laisse place à un style rappelant Shin Sangokumuso. L'aspect RPG n'est pas oublié. On compose une équipe en lui assignant un ordre général : se déplacer, défendre, attaquer, prendre l'ennemi à revers, etc. On se déplace dans une sorte de phase « quête » sur une carte en 3D ou au sein de donjons, à la manière d'un Grandia II. Cette phase permet d'explorer un lieu ou de voyager entre différents points de la carte. Puis, quand on arrive dans un stage, on accède à une phase action. Elle se déroule à la manière de Zelda, avec des combats en temps réel. Les personnages agissent autour de vous, suivant leur configuration.



Les attaques de groupes sont très puissantes !



La carte se parcourt en 3D.

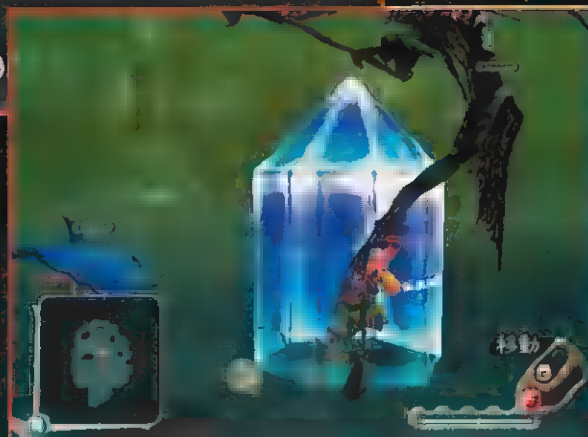
## Pour les jeunes

On ne peut pas acheter son arme « paope ». On doit l'édiiter en réalisant des combinaisons de « hoju », des boules de couleur ramassées dans les niveaux ou à chaque ennemi éliminé. Cette arme « paope » peut changer de niveau de puissance en fonction de l'expérience de son propriétaire, qui peut ainsi être doté de nouveaux coups spéciaux. Le « voice » communication » permet de communiquer en temps réel lors d'une phase d'action : on peut ainsi donner des ordres ou recevoir la requête d'un allié. Plus on communique, plus on reçoit de points nécessaires pour effectuer des attaques groupées puissantes. La réalisation est soignée avec des graphismes et des effets spéciaux d'un très bon niveau. Ce mélange de Grandia II et de Zelda procure un mélange étonnant, très prometteur. Vu la direction prise par Koei, il est fort à parier que Hoshinengi 2 donnera naissance à une série action originale, grand public, et pourquoi pas sur la Game Cube de Nintendo, le design et l'orientation du jeu s'y prêtant particulièrement bien.



それがどうした  
あんなちっぽけな村の

Les cinématiques sont en 3D temps réel.

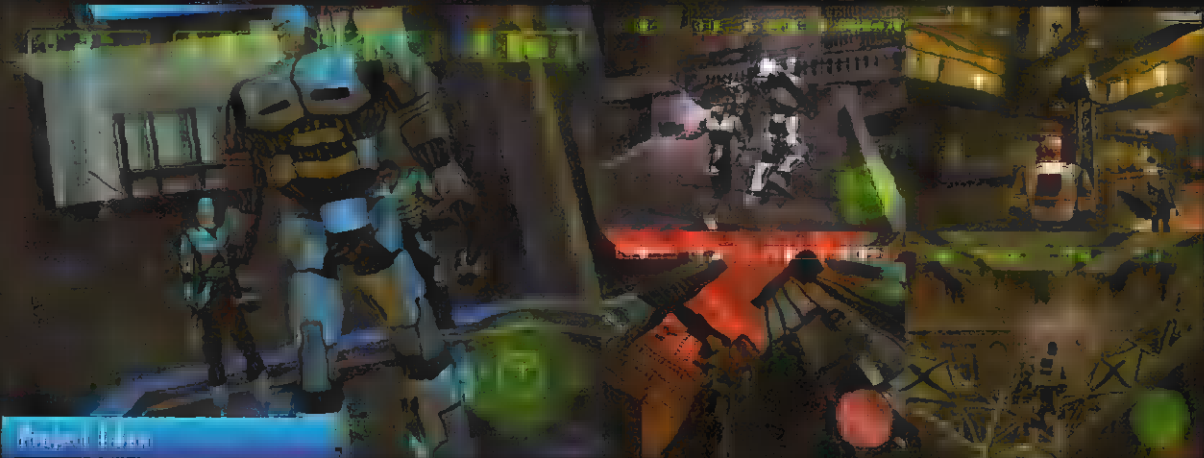


Votre bouclier magique ne tiendra pas longtemps.



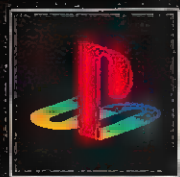


# Actuellement





PLAY WITH THE BEST\*



# PlayStation®2

La PlayStation 2 est une machine qui en a dans le ventre... Encore faut-il savoir la nourrir.  
PLAY WITH THE BEST : une sélection de titres spécialement conçus pour son appétit dévorant.



[WWW.EIDOS.COM](http://WWW.EIDOS.COM)

# EIDOS

INTERACTIVE



# Armored Core 3

Les Armored Core avaient débuté doucement, mais comme le bon vin, ils trouvent de plus en plus d'écho au fil des ans. Voici donc le troisième épisode qui déboule sur PS2.

**A**près le succès mitigé de la version en ligne, Armored Core 2 Another Age (ACAA), From Software se décide à privilégier une solution network via le port iLink dans ce AC3, toujours sur PS2. Une meilleure connaissance de la machine permet à l'éditeur de nous livrer plus de polygones à l'écran, une plus grande vitesse d'animation et de meilleurs effets de lumière en temps réel. Déjà disponible lors du Tokyo Game Show, le mode 4 joueurs ne présentait aucun lag, ce qui est une bonne nouvelle. Ce mode autoriserait aussi bien le « deathmatch » que le travail en équipe.

## Dégâts collatéraux

La « customisation » des robots a été de nouveau approfondie avec de nouvelles catégories de pièces détachées, histoire de contenter les fans de la série. L'utilisation accrue de missiles guidés donne un nouveau dynamisme au jeu. Qui dit missiles dit explosions, et du coup, le son a été revu pour offrir un environnement Dolby Surround en temps réel (selon From Software) basé sur le Prologic II. Bref, vos voisins talibans qui font de la perceuse le dimanche matin vont déguster à leur tour ! Sans révolutionner la série, AC3 va plus loin dans l'exploitation de ■ PS2. ■

Un univers peu coloré



Des effets spéciaux réussis !



On peut customiser sa machine à souhait !

Des textures moins réalistes que sur Xbox.



1, 2, 3, soleil... Paf !





ACCÉLÉRATION, APPEL DE BALLE SUR L'AILE GAUCHE,

OUVERTURE MILLIMÉTRÉE DANS LA COURSE,

DRÔCHET SUR LE DÉFENSEUR ADVERSE,

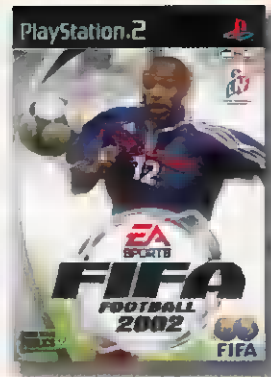
L'AVANT-CENTRE S'ÉLANCE, PASSE PARFAITEMENT DOSSÉE,

IL AJUSTE LE GARDIEN

ET MARQUE D'UN TIR DU PLAT DU PIED.

LE FOOTBALL À L'ÉTAT PUR,

MAÎTRISE-LE



RCS LYON 391 9747



PC CD-ROM



PlayStation 2



© 2001 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS, le logo EA SPORTS sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. (États-Unis) et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Produit en licence officielle de la FIFA. ©1997 FIFA TM. FIFA TM fabriqué sous licence par Electronic Arts Inc. Les noms et apparences physiques des joueurs sont utilisés sous licence de la Fédération Internationale des Football Association (FIFA), des équipes nationales, des clubs et/ou des championnats.



it's in the game.\*

\* c'est dans le jeu.

france.ea.com



# Space Channel 5 Part 2

UGA joue la carte PS2 avec, outre son superbe Rez, la suite de Space Channel 5. La musique est donc le mot clé du studio de Sega.

**U**GA a beaucoup investi dans son personnage vedette Ulala, et les résultats moyens du premier volet sur DC ne l'ont pas découragé pour autant. En effet, la suite va investir PlayStation 2, un support qui lui semble mieux adapté (public et image). Ulala délaisse l'orange DC pour s'habiller de blanc. On change d'ambiance. Le système original est gardé, mais de la simple chorégraphie à Michael Jackson, on passe à une dimension supérieure, celle des comédies musicales type Broadway.

## En avant la musique !

Mieux ! Ulala ne se bat plus avec de simples pas de danse, mais également avec des instruments de musique. Apparemment, la chanson aurait cette fois aussi son mot à dire. On pourra de plus mettre la main sur des items afin d'équiper son héroïne ou changer son apparence. Les cinématiques seront plus nombreuses et proposeront un véritable scénario.



Les ennemis ont un nouveau design.



Les instruments de musique font leur entrée.



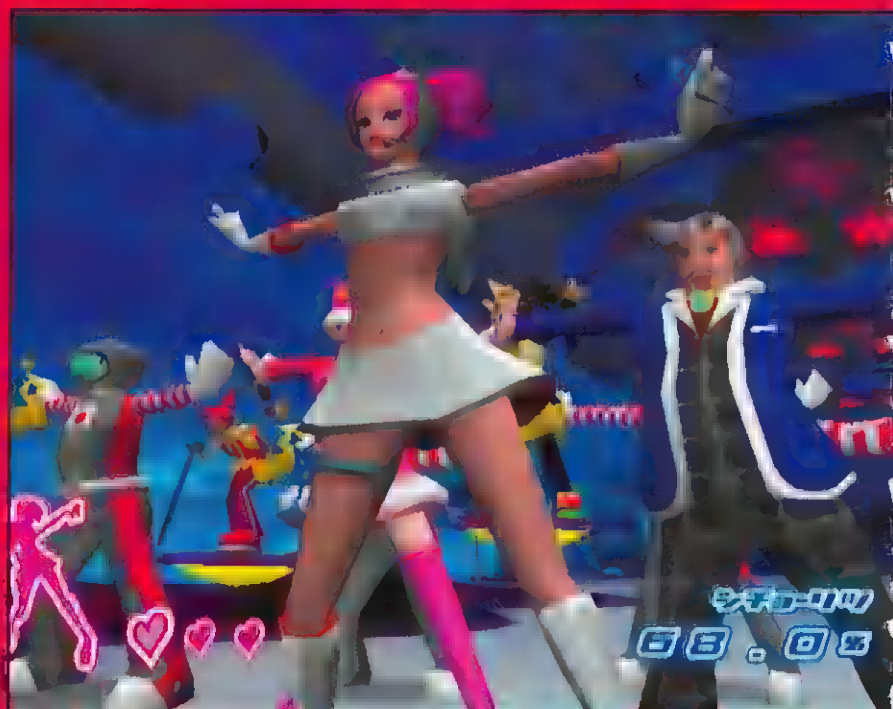
Mizuguchi engage son studio dans l'action musicale.



Un coup de batterie ?



Les cinématiques sont plus nombreuses.



Pas d'améliorations graphiques notables.



# Final Fantasy XI

Square a confirmé l'orientation 100 % jeu en réseau de FFXI, à contre-courant des joueurs, massivement en faveur du maintien d'un concept solo.



Un pays au relief qui contraste avec les précédents FF.



On se bat tout le temps!



Des persos réalistes, comme dans le dernier volet.



Un des nouveaux persos de FFXI.

**A** lors que le projet PlayOnline perd de plus en plus de sa superbe au gré des coupes budgétaires, FFXI était considéré chez Square comme le détonateur d'un futur brillant sur le réseau. Le désintérêt des Japonais pour l'offre actuelle de jeux en ligne, et les critiques des fans vis-à-vis d'un onzième épisode qui n'a rien d'un FF (qualité graphique en baisse, pas de films ni les belles musiques, scénario moins soutenu...) risquent de saper les espoirs de l'éditeur.

## Prix réduit

FFXI aurait besoin de 500 000 fidèles assidus au Japon, alors que les 250 000 joueurs (dans le monde) de PSO sont considérés comme un maximum. Bref, les analystes sont assez pessimistes sur l'entreprise engagée par Square. C'est vrai que de tels projets ne vont pas sans heurts à cause de leur taille, enjeux et difficultés techniques. Contrairement à la DC, la PS2 n'a toujours pas de connexion broadband, mais des modems 56K ou l'ISDN (bonjour les écrans figés!). Pour un minimum de confort, le clavier est requis, histoire de pouvoir communiquer. Le HDD (disque dur) est aussi de mise, tout comme l'interface PlayOnline (vendue séparément). SCEI devrait sortir le HDD dans le commerce ainsi que le clavier (uniquement vendus en ligne pour le moment) à un prix réduit pour faciliter le lancement de FFXI. De sources internes à Square, FFXI ne sortirait pas en Europe à cause du casse-tête de l'infrastructure. Pourquoi ne pas rebaptiser FFXI en FF Online? Il a bien eu un FF Tactics sur PS. Du coup, on pourrait s'éclater un bon FFXI, classique, mais grandiose, et surtout solo. ■



Bouh la vilaine abeille!

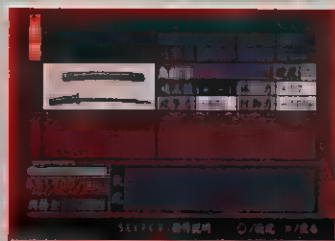


Cet épisode manque cruellement de couleurs.



# Samurai

Présenté le mois dernier dans Consoles+, Samurai est le fruit d'une coopération entre Spike et Acquire (série Tengu). On vous en dit plus.



Chaque katana inclut des coups particuliers.

Aaah, une «long nez» !

Cinq centièmes de seconde avant l'impact...

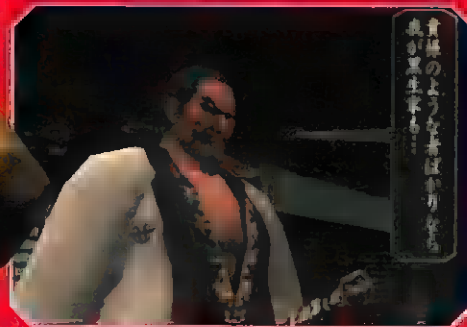


Prends ça, serf !



## TOUS ENSEMBLE !

Joindre un groupe mafieux peut avoir du bon, mais ce n'est jamais sans danger !





# プレビュー 最新情報



Samurai aurait pu s'appeler Tengu 3, mais il n'en est rien. Même s'il bénéficie du même savoir-faire, celui d'Acquire, il se présente comme une nouvelle série à part. Vous incarnez un samurai qui doit faire face à un bouleversement historique. L'arrivée de l'ère moderne au Japon le rend désuet, inutile même. En plein désarroi, vous devrez survivre. La plupart de vos « confrères » ont oublié leur honneur et cédé à la facilité. Le jeu offre une grande variété d'événements, souvent plusieurs à la fois. Sauver une personne en danger ou ne pas intervenir, joindre ou non un groupe mafieux (etc.). Vos décisions influencent le scénario dont les fins seront multiples. La carte du monde intègre divers lieux (niveaux) avec, pour chacun, un contexte différent et de multiples personnages avec lesquels interagir. Il ne s'agit pas de tuer tous les malfrats (souvent en groupe) : leur parler est important. On peut se voir proposer des opportunités ou tout simplement récolter des infos.

## Une mort certaine

Acquérir de nouvelles armes, toujours un katana, donne accès à de nouveaux coups. On peut en posséder trois au maximum ; ils sont accessibles via un menu. La qualité de la 3D est excellente, tout comme celle des graphismes et des designs, tous bien dans le ton. On reconnaît de suite la touche d'Acquire qui confirme son talent. Vous ne serez pas toujours opposé à des samourais. Le Japon s'ouvre et les étrangers arrivent. Certains se révéleront des adversaires d'un type inédit, contre lesquels votre katana ne sera pas toujours d'un grand recours. Se retrouver attaché sur la voie de chemin de fer, destiné à une mort certaine, vous incitera peut-être à demander grâce et consentir aux demandes de vos ennemis. Oui, ce sera souvent le seul moyen de rester en vie. Votre orgueil de



Le stage s'étend jusqu'à l'horizon.

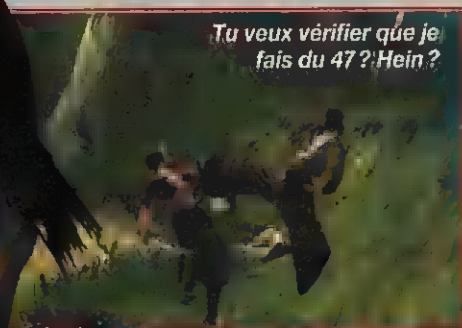


Les champs, un self-service permanent !



Intervenir ou non ?

Samurai en prendra un coup, tout comme votre niveau d'expérience ou votre notation en fin de partie. Parvenir à cette dernière demandera en moyenne deux heures. Mais le monde de Samurai est gigantesque et le finir à 100 % du premier coup est impossible. Un pourcentage en fin de jeu vous indiquera ce qu'il vous reste à découvrir. Un bon nombre de bonus et secrets attendront d'être débloqués dont un mode qui permettra d'éditer son personnage. ■



Tu veux vérifier que je fais du 47 ? Hein ?



Demander grâce peut vous sortir d'affaire.

Oui, tuez donc cette femme sans défense !







PlayStation 2



©1999 C.O.C. - Activision, Inc. All rights reserved. Portions of this work are the property of Activision Publishing, Inc. Les noms des marques commerciales et des produits sont des marques ou des noms commerciaux respectifs.



The background of the cover is a dark, textured surface resembling a brick or stone pavement. In the upper left, there is a black metal railing with vertical bars. Scattered across the pavement are several white, chalk-like outlines of skaters in various poses, including a crouching skater, a skater in a jump, and a skater in a landing. The overall tone is gritty and urban.

# TONY HAWK'S PRO SKATER 3

ACTIVISION  
2  
SPORTS REVOLUTION  
[activision02.com](http://activision02.com)



# Sega : une faim de

Noël 2001 verra s'affronter les trois consoles nouvelle génération (l'Europe attendra...). Sega y voit donc plus clair et nous livre ses plans corrigés pour 2002.

**K**ayama san, de Sega, déclare : « Nous sommes sans concurrence en arcade. Désormais, notre objectif est d'en faire de même pour la console et le jeu en ligne en tant qu'éditeur ». Sega part donc comme prévu à l'assaut de toutes les plates-formes, engageant tous ses studios au passage. Pour ces derniers, la relative indépendance acquise à la fin de la DC est révolue, au profit d'une logique de groupe, en l'occurrence la marque Sega. AM2 of GRI est, du reste, renommé SEGA-AM2. L'exécutif du groupe aurait même décidé de racheter la part de son capital détenue par son propriétaire CSK. Ce dernier cherchait à se retirer après la mort d'Ilsao Okawa (président des deux groupes). Bref, Sega prend son avenir en main. Microsoft a des sous, et pas mal d'inquiétude ! Courtisé, Sega se propose d'y remédier. Smilebit a montré un « film » (disons un résumé historique de la série) pour annoncer l'arrivée prochaine de Panzer Dragoon sur Xbox. La Sonic Team, quant à elle, ira de son Phantasy Star Online (conversion de la version PC), et l'AM2 de son Shenmue 2 (sans oublier une carte arcade Xbox). Yu Suzuki annonce déjà les premiers titres (des transfuges de la DC) : Out Run 2, Virtua Cop 2 et aussi un jeu musical ! Le même Yu Suzuki ne semblait pas trop convaincu par la Xbox. Il aurait cédé à la demande expresse des dirigeants de Sega et au support financier de Microsoft : Ferrari 355 et Shenmue pèsent lourd sur les

finances de l'AM2. Mettre en vert (la couleur Xbox) le logo de Shenmue 2 était perçu par les Japonais comme une bonne blague. Quant à la carte arcade Xbox, elle se justifie mal face aux Naomi. Elle ne servirait donc qu'à preview arcade aux versions Xbox.

## Un catalogue en or !

Wow Entertainment a dévoilé un jeu de base-ball d'une grande beauté pour le marché américain (sur tous les supports). Et avec, entre autres, l'appui du studio américain Visual Concept. Kayama confirme les prétentions de Sega à devenir le plus grand éditeur de jeux de sport. Pour illustrer cette dernière ambition, il fait remarquer que les ventes de simulations sportives DC aux USA égalaient, voire dépassaient souvent celles des concurrents sur PS, dont le parc était infiniment plus important : message reçu 5/5 par les Konami, EA et autres Midway. La PS2 n'est pas oubliée avec Mizuguchi (UGA) qui a rallié tous les suffrages au sein de Sony avec Rez et Space Channel 5 Part 2. Yu Suzuki a provoqué l'admiration avec Virtua Fighter 4 sur PS2. Namco est sous le choc, et son Tekken 4 enterré... La Game Cube ne l'est pas. Yuji Naka a dévoilé une superbe version de PSO, avec notamment de splendides effets d'eau. Dans la foulée, il a présenté un clavier au design respectant l'esprit jouet de la GC. Le jeu, prévu pour mars, sera compatible online, confirmant une annonce attendue de Nintendo. Ce sujet, le même Naka explique le lien qui unira les

versions GBA et GC via le fameux câble présenté par Miyamoto. Kayama poursuit avec l'annonce d'une série « Vintage » regroupant les plus grandes sagas maison. Le catalogue est prestigieux et son potentiel commercial immense. La série Tsuku (foot, baseball ou derby) est un sérieux atout au Japon, et Sakura Taisen 5 est confirmé sur PlayStation.

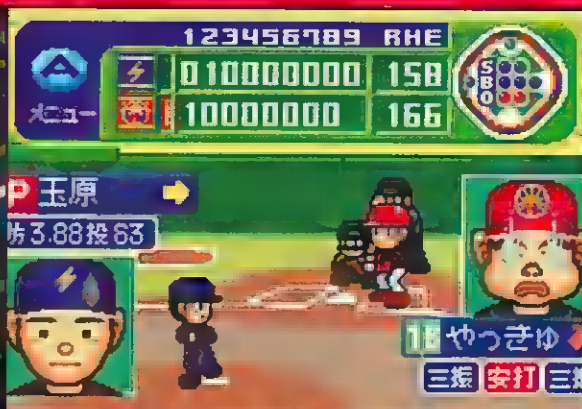
Côté en ligne, Sega veut dépasser Koei, leader du jeu PC au Japon, puis viser la place de leader mondial. Dans cette optique, il veut se servir de sa précieuse expérience acquise avec la DC : infrastructures, etc. Des éditeurs comme Enix n'hésitent pas désormais à passer par Sega pour assurer leurs services de jeu en ligne. Toujours chez l'AM2, Yu Suzuki annonce le lancement d'un label musical nommé « Cry Baby » pour le printemps !

## Ménage de printemps

Sega fait parler sa puissance créative et ses innombrables lignes de développement. Libéré du poids de son activité de constructeur et courtisé par le monde entier, le Japonais passe aujourd'hui d'une image de looser constamment déficitaire à celle d'un loup affamé de profits. Un renversement annoncé qui ne fait pas le bonheur de tous. Entre autres, PSO est perçu comme un concurrent redoutable à FFXI, et Tekken 4 aura clairement du mal face à VF4. De plus, les jeux PC Sega n'ayant jamais réussi à percer vraiment, la bagarre annoncée avec



Sakatsuku (foot, DC et PS2)



Proyakyu Tsuku Advance (base-ball, GBA)



Spectacle Soccer (foot, DC)



# プレビュー 最新情報

## success !

japon

Koei et les autres grands du PC va demander une nouvelle approche pas si évidente. L'exemple de Derby Owners Club (DOC) de Hit Maker est un signe très encourageant (et inquiétant pour Koei). Enfin, pour atteindre ses objectifs de ventes, Sega devra approfondir le contenu de ses jeux pour offrir autre chose que de l'arcade. Il faudra, par exemple, un vrai Victory Goal et non un simple Virtua Striker pour être à la hauteur d'un jeu de la classe de Winning Eleven. Le potentiel est réel, mais reste à voir. Sega saura-t-il l'exploiter correctement, connaissant le passé du groupe dans le domaine des occasions manquées.

Yu Suzuki a sonné le grand retour de l'AM2!



On espère bien plus qu'un logo en vert!

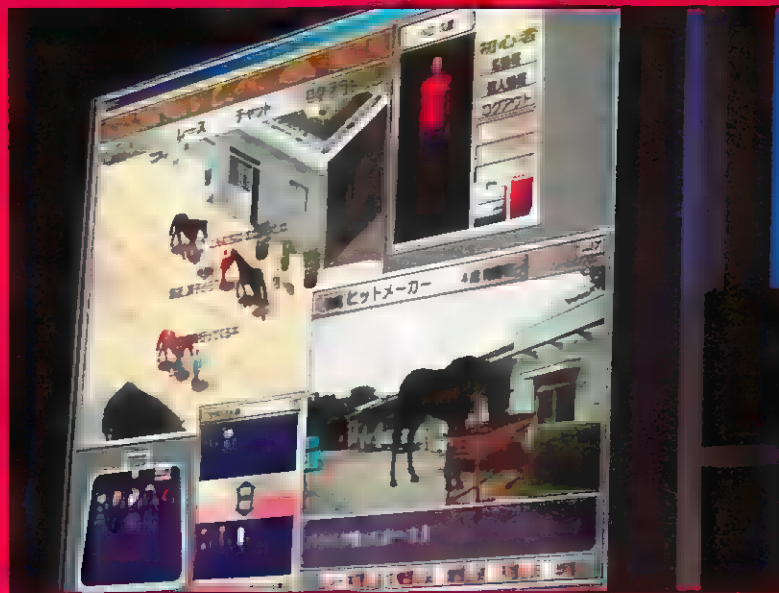
Shinobi II



Au début, House of Dead 3 était en... cell shading!?



Sega veut vendre 35 millions de softs en 2002!



DOC, l'arme en ligne ultime de Hit Maker?



Virtua Tennis 2 (tennis, DC)



Virtua Striker 3 (foot, GC)



Sakura 4 (DC)

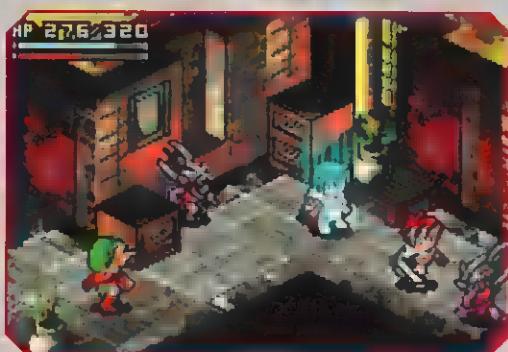


Sega : une faim de succès !

## SHINING SOUL

Sega revisite son catalogue pour appuyer sa stratégie d'expansion tous azimuts. En attendant Street of Rage, Shining Soul arrive sur GBA au printemps prochain. Il n'a plus grand-chose à voir avec ses aînés. Le jeu de simulation laisse place à de l'action style Zelda GBC. Cette version GBA

autorise des parties à 4 joueurs. On peut personnaliser son héros (couleur, nom, équipement, etc.). Il en existe quatre classes : Fighter, Magician, Archer et Dragonut. Une foule d'objets vous attend dans les recoins de chaque donjon (dont certains très rares), sans oublier les boss !



Switch (PS2)

Candy Stripe (DC)

Sakura Taisen Online (DC)



# Genma Onimusha



Avec cette version enfin jouable, Genma Onimusha a livré son potentiel aux visiteurs lors du TGS.



ertes, le jeu a vieilli face au choc Biohazard sur Game Cube. Mais l'introduction de nouveaux costumes et surtout d'ennemis inédits redonne du tonus au jeu. Parmi les deux ingrédients importants, la poupée diabolique laisse un arrière-goût de Dino Crisis fort sympathique, alors que le pouvoir vert transforme Onimusha en jeu d'action frénétique. Quand vous entrez dans un lieu, il y a des ennemis et une boule verte. Il faut alors appuyer comme un taré sur le bouton pour attirer cette boule, qui vous donnera ainsi des pouvoirs spéciaux importants. L'ennemi essaiera de faire de même. Si, par malheur, il est plus rapide que vous, priez ! En effet, il peut devenir invincible pendant un court instant ou se dédoubler. Bref, Genma est très sympa, mais vise clairement les joueurs acharnés et non le grand public. Si, seulement, le côté technique était à la hauteur du potentiel de la Xbox... ■

L'ennemi le plus redoutable du jeu !



Vous serez souvent encerclé !



Une résolution bien meilleure que sur PS2 !

# Onimusha 2



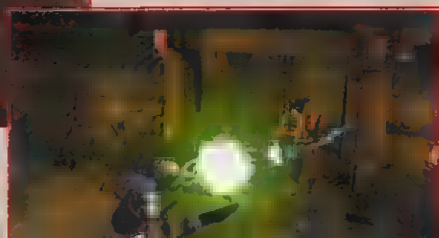
Que dire de ce second volet sur PS2 ? Si ce n'est qu'on n'étouffera pas sous la nouveauté...



Le nouveau perso, une fois de plus calqué sur un acteur nippon célèbre (mais cette fois décédé), ne vous dira pas grand-chose. Sans compter qu'il est moins attachant que son prédécesseur, car moins samouraï et moins expressif de visage. Le jeu est très similaire au premier. Les graphismes 2D sont nettement améliorés avec de multiples animations, sans atteindre toutefois le niveau d'un Biohazard Game Cube. Les scènes en extérieur sont plus nombreuses, et le jeu propose de traverser des villages. On peut se faire assister d'un allié en cours de jeu (un seul). Pour cela, il faudra souvent convaincre le perso dont vous sollicitez les services. L'ennemi fait un peu plus dans le monstrueux, et on peut détruire certaines parties du décor. Autrement, ce volet reste très similaire au premier. ■



Un allié pourra vous venir en aide.



La lutte s'engage pour le pouvoir vert !



Des boss qui n'ont rien d'humain !



Vos pouvoirs parlent davantage dans cette suite.



# GT Concept


Histoire de rentabiliser un développement fort coûteux, voici venir un premier data disc à GT3 qui ne veut pas dire son nom. Tsss...

**O** initialement appelé GT3 B-spec, GT Concept propose une sélection complète des prototypes (concept cars) du Tokyo Motor Show 2001 (huit en tout). Ce salon est l'un des plus importants au monde dans le domaine automobile, et il n'a lieu qu'une fois tous les deux ans. Dans ce GT Concept, on trouve ainsi une mise à jour de certains modèles, conformément aux catalogues 2001 des différents constructeurs nippons. Pour le moment, on en compte une dizaine, sur un total de 18 nouveaux bolides à conduire. Au Motor Show, SCEI présentait un cockpit spécial qui devrait être commercialisé aux environs de 3500 FHT. Pour ce prix, on aura droit à un siège baquet, une sorte de table destinée à recevoir le volant GT Force (Logitech) et son

pédalier. Le tout est d'une qualité irréprochable, un must pour les fans (nombreux) de Gran Turismo. Côté circuits, le jeu devrait en comprendre cinq tirés de GT3, dont un de rallye. Mais avec le mode mirror, cela fera un total de dix courses disponibles. De plus, seul le mode arcade serait accessible. Les modes 2 joueurs et 6 joueurs via le câble iLink devraient être conservés.

## Un GT grand public

Piloter des prototypes ne veut pas forcément dire « fond à fond ». En effet, dans les salons auto, les protos sont bien souvent des exercices de style permettant de développer des idées sur l'automobile de demain. GT Concept se destine à la fois aux amoureux de voitures et, d'une manière plus générale, au grand public (ce qui contraste

quelque peu avec le cockpit dévoilé). Kazunori Yamauchi, le père de GT, a révélé vouloir renouveler ce genre d'opérations, si possible en corrélation avec des événements automobiles comme le prochain salon de Genève. On pourra peut-être y voir un Gran Turismo n'incluant que des voitures des années quatre-vingt ou une version réalisée uniquement pour un constructeur, etc. Les possibilités sont nombreuses... L'intérêt ? Il faudra l'évaluer au cas par cas. Après le pack PS2 GT3, voici donc le data disc GT3. L'idée est bonne et permet à SCEI de rentabiliser d'avantage un jeu qui lui aura coûté très cher. Pour les joueurs, à chacun d'y trouver son compte. En tout cas, le prix attractif d'environ 195 FHT devrait faire taire les mauvaises langues. Bref, après Noël, c'est encore Noël ! 



Un affrontement de protos irréels.



La WILL est une coopération Panasonic-Toyota.

## DES NOUVELLES CAISSES

Une fois encore, les constructeurs japonais ont livré une foule de concept cars assez ambitieux pour ce 38<sup>e</sup> Tokyo Motor Show.



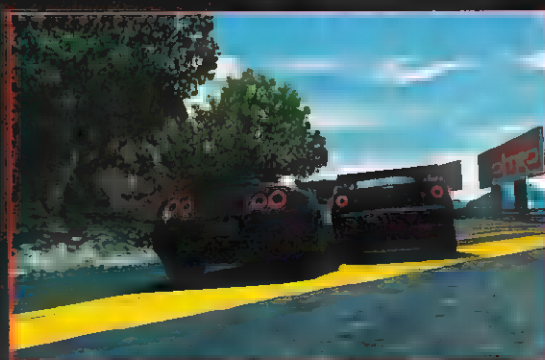




Dual Note, la voiture sportive hybride de Honda.



GT Concept, c'est une esthétique sans égal!



Le titre du jeu n'est pas définitif.



La POD est une coopération Toyota-Sony.



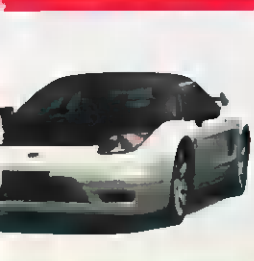
GT3 reste inégalé sur console.



Ça se bouscule au portillon.



La magie GT devrait encore fonctionner





# Otenki Kororin



Taito / Fin 01

Taito se découvre une passion pour la météo et la fait partager à Takumi, un spécialiste du shoot 2D (Giga Wings, Mars Matrix...).



**D**ans ce jeu de réflexion basé sur un visuel pâte à modeler, un empilement de boules aux motifs variés (représentant des symboles météo) monte vers le haut de l'écran. Si elle l'atteint, c'est Game Over. Pour faire disparaître les boules avant qu'elles n'arrivent en haut, le joueur doit obtenir des combinaisons (horizontale, verticale ou en L) d'au moins quatre boules identiques. Il déplace une barre horizontale verticalement, et modifie l'ordre des boules apparaissant à l'intérieur de la barre. Pour faire disparaître trois lignes d'un coup (une dans la barre, et les deux autres au-dessus et au-dessous de la barre), on dispose de quelques bombes. Le mode scénario, qui se déroule sur une dizaine de niveaux, cache deux boss. Dans le mode itazura, les conditions météo sont fluctuantes.



# Shigami no Shiro



Taito / Fin 01

Voilà un titre qui risque d'en surprendre plus d'un, avec ses graphismes d'un autre temps et son action plus que frugale...

**D**éveloppé par Alpha System pour le compte de Taito, Shigami no Shiro est aussi prévu sur Xbox, mais sous le label Mipic. Ce titre, aux décors en 3D, propose cinq persos, un scrolling vertical, et des armes qui, quand elles subissent un dommage, régressent d'un niveau (quatre niveaux de puissance au total). On dispose de deux boutons action, A pour tirer (et pour l'attaque spéciale, si on le maintient appuyé) et B, pour lancer des bombes. Avec le système Tension Bonus, le nombre de points engrangés est multiplié par un facteur allant de 1 à 8 en fonction de la distance de la cible. Le facteur 8 donne aussi droit à un tir spécial. Le soft note le joueur de F à SS, un classement Internet est aussi au menu. Le jeu tourne sur la carte G-Net de Taito.





# Pacman World 2



Suite au jeu précédent sorti sur PSone, Namco nous pond une suite sur PlayStation 2.



Le jeu se déroule sur 6 mondes possédant chacun son propre thème. Tout est en 3D, avec un fort goût plates-formes et des puzzles variés. Pacman est capable d'actions variées, un peu à la manière d'un Klonoa. Il peut ainsi faire du patin à glace, du roller ou de la plongée. Alors que Klonoa 2 proposait une bonne dose de dynamisme et des graphismes à la hauteur, il semble que Pacman World 2 continue sur la lancée du premier volet.



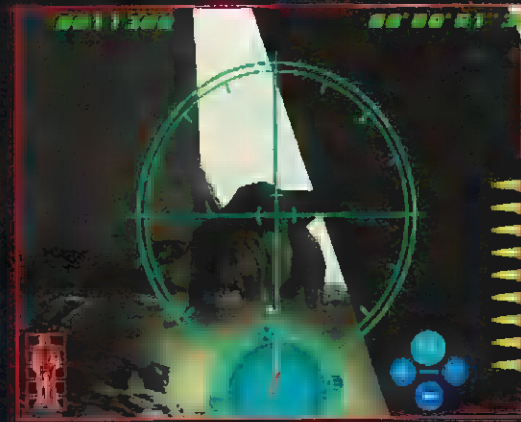
# Gun Survivor 3 Dino Crisis



Après un Gun Survivor 2 Code Veronica assez moyen, Capcom nous recycle tout ça à la sauce Dino Crisis.



Dans son concept et ses principes, ce jeu reste identique aux précédents épisodes. On se dirige et on shoote à l'aide du Guncon. On affronte tout un tas de vilains dinosaures tirés de la série, plus quelques nouveaux. Il est conseillé de ne pas s'approcher trop de ces bestioles fortement agressives pour ne pas éveiller leur attention, et de les abattre de loin.





# Retrouvez tous les meilleurs jeux, dès



## MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !



la Mégacarte

Gratuite à votre premier achat !  
De nombreux privilèges avec la Mégacarte  
et 5% de remise sur des prix d'enfer !

\* Remise différée en fonction de la durée de réduction de 50%  
Remise non applicable sur les consoles.



Écoutez Groove Station du lundi au vendredi  
de 18 h 30 à 21 h et GAGNEZ 5 JEUX  
le lundi à 19 h 30 !

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez  
les nouveautés ! Micromania reprend  
vos jeux Game Boy Advance, Nintendo  
PS One, PS2 et Dreamcast ! Voir conditions à la caisse.

### LES MICROMANIA

78 MICROMANIA PARLY 2 NOUVEAU

C.Cirol Régional Parly  
Tél. 01 39 23 40 78158 Le Chesnay

79 MICROMANIA BARENTIN NOUVEAU

C.Cirol Carrefour  
02 35 91 98 88 76360 Barentin

81 MICROMANIA DIEPPE NOUVEAU

C.Cirol Belvédère  
Tél. 02 06 05 76200 Dieppe

82 MICROMANIA LE HAVRE NOUVEAU

C.Cirol Auchan - Grand Havre  
76290 Montivilliers

86 MICROMANIA POITIERS NOUVEAU

C.Cirol Auchan Chasseneuil  
86360 Poitiers Futuroscope

87 MICROMANIA TOURVILLE

C.Cirol Carrefour  
76410 Tourville-la-Rivière

88 MICROMANIA OSNY

C.Cirol Osny Nord  
95520 Osny

89 MICROMANIA ROUEN

1 rue Grand-Pont  
76000 Rouen

#### PARIS

- 80 MICROMANIA FORUM
- 81 MICROMANIA MONTPARNASSE
- 82 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
- 83 MICROMANIA OPÉRA
- 84 MICROMANIA ITALIE 2
- 85 MICROMANIA
- 86 MICROMANIA MONTPARNASSE

#### RÉGION PARIS-ÎLE-DE-FRANCE

- 87 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
- 88 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
- 89 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
- 90 MICROMANIA VÉLIZY 2
- 91 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
- 92 MICROMANIA PLAISIR
- 93 MICROMANIA MONTESSON
- 94 MICROMANIA LES ULIS 2

#### MICROMANIA ÎLE-DE-FRANCE

- 95 MICROMANIA LA DÉFENSE
- 96 MICROMANIA LA DÉFENSE 2
- 97 MICROMANIA BEL-EST
- 98 MICROMANIA PARINOR
- 99 MICROMANIA ROSNY 2
- 100 MICROMANIA LES ARCADES
- 101 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
- 102 MICROMANIA BELLE-ÈPINE

#### MICROMANIA ÎLE-DE-FRANCE

- 103 MICROMANIA CRÉTIL
- 104 MICROMANIA BERCY 2
- 105 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
- 106 MICROMANIA CERGY
- 107 MICROMANIA ANTIBES
- 108 MICROMANIA CAP 3000
- 109 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
- 110 MICROMANIA VITROLLES



# leur sortie dans votre Micromania !

GAME BOY ADVANCE



Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

## micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ? Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ? Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

Réservez vos jeux dans votre Micromania ou sur micromania.fr



- |   |  |   |
|---|--|---|
| 13 MICROMANIA AUBAGNE - 04 82 35                    | 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - Tél. 03 26 86 52 76 | 66 MICROMANIA MULHOUSE - Tél. 03 89 61 65             |
| 13 MICROMANIA LA VALENTINE - Tél. 04 91 35 72 72    | 54 MICROMANIA NANCY - Tél. 03 83 81 88                 | 69 MICROMANIA ÉCULLY - 04 72 18 50 42                 |
| 13 MICROMANIA LE MERLAN - 04 95 05 33 45            | 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT - 03 51 39 11             | 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU - Tél. 04 78 60 78 82 |
| 14 MICROMANIA CAEN - 02 31 35 62 82                 | 59 MICROMANIA RONCO - Tél. 03 20 97 62                 | 69 MICROMANIA LYON ST-PRIEST - Tél. 04                |
| 21 MICROMANIA DIJON - Tél. 03 28 08 88              | 59 MICROMANIA LEERS - 03 28 33 96 80                   | 69 MICROMANIA SAINT-GENIS - Tél. 04 72 67 02 92       |
| 31 MICROMANIA TOULOUSE - Tél. 05 61 76 20 39        | 69 MICROMANIA EURLILLE - Tél. 03 20 55 72 72           | 72 MICROMANIA LE MANS - Tél. 02 43 52 11 91           |
| 31 MICROMANIA TOULOUSE-LABÈGE - 05 61 00 13 20      | 69 MICROMANIA LILLE V2 - 03 20 05 57 58                | 72 MICROMANIA LE MANS SUD - Tél. 02 184 04 79         |
| 33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC - 05 56 29 05 36         | 59 MICROMANIA VALENCIENNES - Tél. 03 27 51 90 79       | 74 MICROMANIA ANNECY - Tél. 04 50 24 09 09            |
| 34 MICROMANIA MONTPELLIER - Tél. 04 20 09           | 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - 03 21 85 82 84             | 76 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER - Tél. 02 32 18 55       |
| 36 MICROMANIA CHATEAUXROUX - 02 11 40               | 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tél. 03 21 20 52 77   | 83 MICROMANIA MAYOL - Tél. 04 94 41 93 04             |
| 44 MICROMANIA NANTES - Tél. 02 51 72 94 96          | 62 MICROMANIA BOULOGNE - Tél. 03 21 31 63 51           | 83 MICROMANIA GRAND-VAR - Tél. 04 94 75 32 30         |
| 44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN - 02 51 79 08 70  | 66 MICROMANIA PERPIGNAN - Tél. 04 68 69 33 21          | 84 MICROMANIA AVIGNON - Tél. 04 90 31 66              |
| 45 MICROMANIA ORLÉANS - Tél. 02 38 54               | 67 MICROMANIA STRASBOURG - Tél. 03 32 60 70            | 84 MICROMANIA AVIGNON - 01 81 05 40                   |
| 45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE - 02 38 22 12 38 | 67 MICROMANIA ILLKIRCH - Tél. 03 90 40 28 20           |   |
| 49 MICROMANIA ANGERS - 02 41 25 03 20               | 67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE - Tél. 03 07 18             |   |







# Dreamcast™

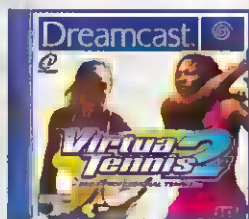
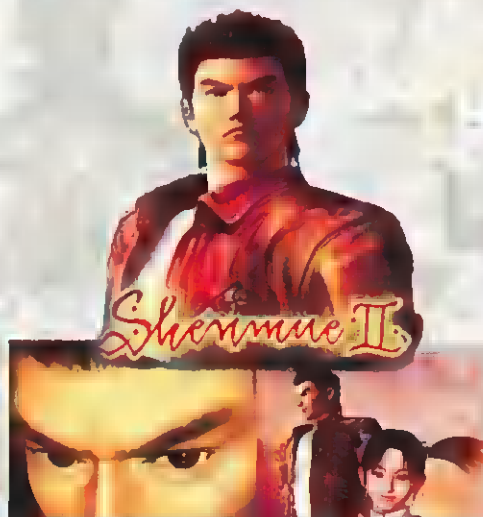
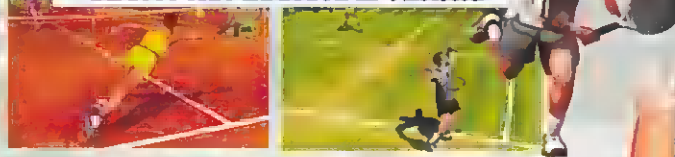
## *Conçue pour durer...*

BIENTOT ...



### *Virtua Tennis 2™*

— SEGA PROFESSIONAL TENNIS —



A suivre ...

SHENMUE 2, VIRTUA TENNIS 2, HEADHUNTER, FLOIGAN BROS, 90 MINUTES et REZ  
sont des marques déposées par SEGA.

\*Dreamcast est une marque déposée par SEGA CORPORATION 2001 \*Original Game SEGA, 1997.



DISTRIBUE PAR

**bigben**  
interactive

**SEGA®**



# news

Previews, mangas, pubs, DVD, vidéos... et les dernières infos



## WIPEOUT FUSION

Noël risque de se prolonger plus longtemps cette année grâce à l'arrivée prochaine de Wipeout Fusion, du très attendu Metal Gear Solid, dont nous avons eu entre les mains la version définitive... ça décoiffe sévère!



## C'est du béton armé

### TOPS/FLOPS

#### ■ LES SUCCÈS DU MOIS AU JAPON.

(du 24 septembre au 31 octobre)

- 1/ Silent Hill 2 (PS2) : 69 000
- 2/ Time Crisis 2 (PS2) : 49 500
- 3/ EVE the Fatal Attraction (PS) : 26 600
- 4/ Gyakuten Saiban (GBA) : 24 000
- 5/ King's Field IV (PS2) : 23 400
- 6/ Toge 3 (PS2) : 18 800
- 7/ Formula One 2001 (PS2) : 18 600
- 8/ Memories Off 2nd (DC) : 18 000
- 9/ Memories Off 2nd (PS) : 17 830
- 10/ Bravo Music (PS2) : 17 800

#### ■ LES GADINS ■ MOIS AU JAPON.

(pour la même période)

- 1/ Hello Kitty Miracle Fashion Maker (GBA) : 3 950
- 2/ CR Patchinko (GBA) : 4 430
- 3/ Silent Scope 2 (PS2) : 4 600
- 4/ Matching Maker (PS2) : 4 950
- 5/ Eldorado Gate 7 (DC) : 5 020

■ **BUDGET.** Au Japon, la réédition en série « Budget » de R-Type Delta ■ de R-Type Collection sur PS ■ fait un malheur. Sortis en petites quantités, ces deux titres se sont retrouvés rapidement en rupture de stock, dès le premier jour dans Tokyo. Pourquoi un tel triomphe ? C'est simple : chaque jeu est vendu avec une carte de collection R-Type. Il y en a huit modèles au total. En tout cas, ces deux jeux restent absolument indispensables aux fans de shoot'em up ! Prochaine bonne nouvelle : Taito, à son tour, sortira bientôt une compilation à prix Budget de RayStorm ■ de RayCrisis !

■ **BUG.** Au Japon, un méchant bug a touché King's Field IV sur PS2 : au bout de 24 heures de jeu, certains exemplaires refusaient de fonctionner. Heureusement, From Software échange les versions fautives, contre des versions garanties saines.



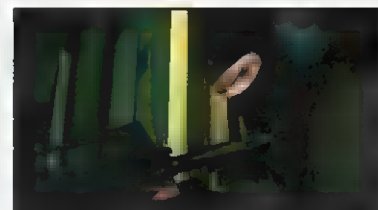
Konami / Février

Orgie de bandes-annonces, débauche de démos jouables, on commence à connaître Metal Gear Solid 2 sur PS2. Après une campagne de communication finement menée, voici que sort enfin, aux États-Unis (le 13 novembre), ce jeu déjà culte. Le Japon a eu sa version un peu plus tard, le 29 novembre. Quant aux Européens (c'est-à-dire, les pauvres nigauds que nous sommes), il faudra patienter encore quelques mois. Une torture, quand on sait que ■ jeu est déjà intégralement traduit en anglais ! Pourquoi un tel délai ? Pourquoi tant de mépris ? Enfin, en attendant, vous pourrez vous mordre les doigts, vous ronger les ongles, ou encore casser votre tirelire pour vous procurer une

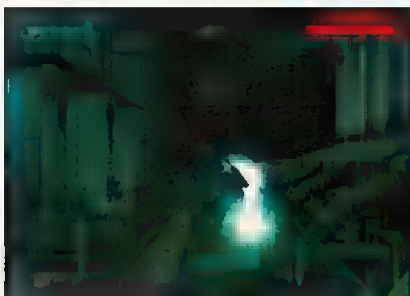
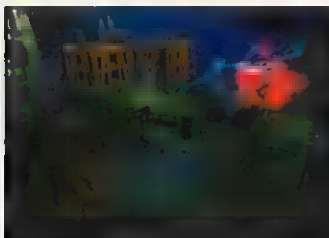
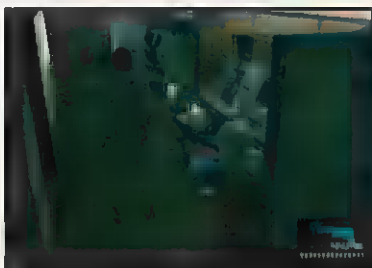
version américaine à prix d'or (avec la console qui va avec...) et découvrir cette bombe. Nous pouvons l'affirmer haut et fort maintenant, après avoir passé quelques heures sur une version très proche de celle commercialisée aux États-Unis. Malgré tout ce que Konami a dévoilé lors de ces deux dernières années, le jeu réserve encore beaucoup de surprises.

### Deux héros pour le prix d'un

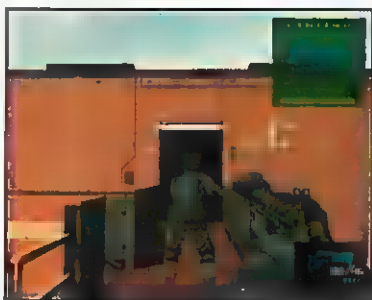
L'aventure commence donc comme dans la démo livrée avec ZOE, c'est-à-dire, dans la peau de Solid Snake, à l'assaut du bateau militaire amarré dans



la baie de New York. Snake doit s'infiltrer pour en savoir plus sur un complot mené par des terroristes qui convoitent le nouveau robot Metal Gear, labellisé cette fois-ci « Ray ». Ce premier environnement sera familier à ceux qui auront exploré de fond en comble la démo du jeu. Toutefois, quelques détails ont été modifiés, comme le placement des armes, par exemple. De plus, le premier « boss », Olga, n'est plus aussi facile à battre. Mais la plus grosse surprise ne concerne pas ces détails futiles. Préparez-vous à accueillir un deuxième héros, pour prendre







la suite de Solid Snake à un moment-clé du scénario. Son nom de code est Raiden, et il commence juste sa première mission, après avoir suivi un entraînement intensif en VR (comme Solid Snake dans les VR training). Ce petit cachottier de Kojima San s'était bien gardé de nous révéler son existence jusqu'à présent.

## MGS round 2

Ceux qui auront passé des soirées entières à jouer à Metal Gear Solid sur PS retrouveront sans peine leurs repères. La caméra se place ■ plus souvent en haut. Mais puissance de la PS2 oblige, la plupart des placements de caméra sont plus judicieux et plus spectaculaires, tout en soulignant les perspectives. Les armes et les objets sont toujours contrôlés par les boutons L et R. On retrouve les liaisons par codec, ainsi que le radar qui détecte les ennemis et leur champ de vision (un radar

qu'on peut désactiver à souhait). Cet outil sera indispensable au début, pour éviter au maximum d'être repéré. Il permettra de vous placer correctement pour surprendre un garde. Donc, le principe du jeu reste grosso modo le même, mais avec un paquet

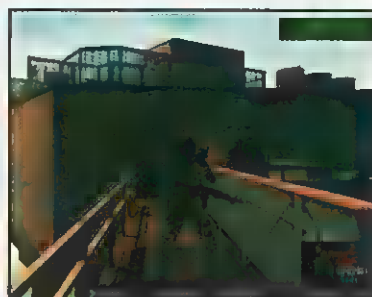
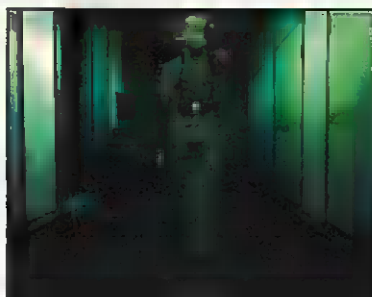
d'innovations bien pensées, sans oublier la qualité époustouflante du graphisme et de la réalisation. Lors des séquences de shoot, on peut passer en vue subjective pour viser avec davantage de précision. Les héros disposent d'une palette de mouvements plus large. Les actions possibles sont donc bien plus nombreuses, et les ennemis sont dotés d'une intelligence artificielle plus développée. Par exemple, si vous laissez traîner vos victimes dans les couloirs, au lieu de les cacher dans les placards, leurs collègues s'en apercevront et donneront l'alerte.

## Test de culture générale

Ce deuxième épisode est aussi bourré de clins d'œil qui feront sourire les joueurs avertis. Ainsi, les références au premier épisode ne manquent pas, ne serait-ce que l'entrée en scène de Raiden, qui arrive par voie sous-marine, en

tenue de plongée sophistiquée.

Ensuite, il prend l'ascenseur et enlève son masque (tiens, tiens, ça ne vous dit rien ?). Konami s'est amusé à nous resservir ces scènes d'anthologie, en plus beau. Hideo Kojima s'est aussi énormément inspiré du cinéma pour ses scènes cinématiques. Cela se voit dans ■ montage et le placement des caméras. On retrouve l'esthétique que chérissent John Woo et Sergio Leone : gros plans sur les guns, ralentis bien placés, et surtout premiers plans et arrière-plans construits façon western. Kojima ■ même poussé le vice jusqu'à donner des noms symboliques à ses héros, tel Jack, alias Raiden. Et celle qu'il doit appeler pour sauvegarder s'appelle... Rose. Bon, ça ne vous dit rien ? Allez, un petit indice : un film américain avec un paquebot qui coule... Enfin, que vous ayez trouvé la référence ou pas, on ne peut que vous conseiller de rendre visite à votre boutique d'import préférée pour voir tourner Metal Gear Solid 2, car ce missile fera partie des titres qui laisseront leur empreinte dans l'histoire du jeu vidéo. Encore quelques mois de patience, et vous pourrez enfin vous plonger corps et âme dans ce chef-d'œuvre, qui sera intégralement traduit en français. ■



## DU SOLIDE



■ **COMPARO.** Il est toujours marrant de comparer les jaquettes des mêmes jeux sortis sur deux territoires aux cultures totalement à l'opposé. Ci-dessous, voici la jaquette japonaise (la blanche) et l'américaine (la rouge ■ noire). Le style ne change pas beaucoup, mais on peut remarquer que la jaquette japonaise est bien plus claire, avec davantage de couleurs, et le nom Hideo Kojima est présent en bas à gauche. Quant à l'américaine, elle est bien plus sombre, et privilégie le rouge ■ le noir. On peut aussi remarquer la disparition du décor de ville en arrière-plan de la jaquette japonaise (peut-être est-ce dû aux attentats à New York du 11 septembre ?). Enfin, le sujet principal de la photo est le gun, et non Solid Snake. Enfin, l'expression de Solid Snake est beaucoup plus méchante sur la jaquette américaine.

■ **MEGA.** Le petit éditeur sud-coréen, Mega Game, ■ racheté les droits de Metal Slug pour un quatrième volet. Enfin, ne nous réjouissons pas tout de suite. Quand on voit ce qui s'est passé avec King of Fighters 2001, on craint le pire... Au Japon, les fans de SNK sont révoltés, mais attendons tout de même de voir, car le plus curieux dans l'histoire, c'est que le jeu est annoncé sur MVS/Neo Geo.



## Contes autour du feu

### AU REVOIR

■ **Q TROP BRIDÉE.** Déception ! La Game Cube compatible avec les DVD-vidéo n'est destinée qu'au marché japonais (et donc, pas en France, ni aux États-Unis). Cette machine de rêve signée Matsushita/Panasonic intègre dans sa carcasse, une console Game Cube, couplée à un véritable lecteur DVD. La Q (anciennement nommée X-21) sera vendue dès le 14 décembre 2001 uniquement au Japon, pour un prix de 39 800 yens (environ 2 400 F HT, soit 365,80 euros). Elle comprend une télécommande, et un pad.



■ **LES ADIEUX.** SNK n'est plus depuis cet automne, et n'a pas honte de le faire savoir. Si vous allez faire un tour sur le site officiel japonais, [www.neogeo.co.jp](http://www.neogeo.co.jp) vous y trouverez le testament de l'ex-roi de la baston 2D, ainsi que des remerciements à tous ses fans, qui l'ont soutenu jusqu'au bout. Cette ultime mise à jour du site web effectuée le 29 octobre 2001 nous a fait verser une grosse larme de nostalgie. Après 23 ans de bons et loyaux services (la firme existe depuis juillet 1978), SNK s'éteint, en nous offrant une dernière gâterie : un fond d'écran avec ses héros devenus mythiques.



Décembre

Evil Twin se fait désirer depuis un moment, et contrairement à l'autre héros de l'éditeur français, Rayman, le monde de Cyprien a sombré depuis longtemps du côté obscur. Même si ■ héros se cache derrière les traits d'un enfant sage de dix ans, Evil Twin : Cyprien's Chronicles est loin de s'engluier dans une ambiance rose bonbon, mais louche franchement du côté des contes d'horreur, avec des citrouilles, des cauchemars et des sorcières.

### Super Cyprien

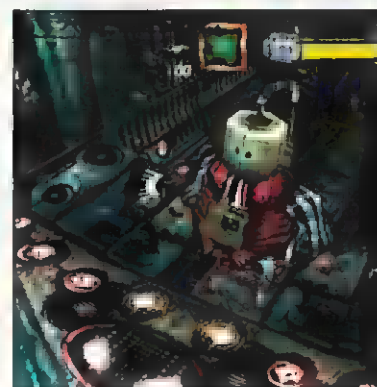
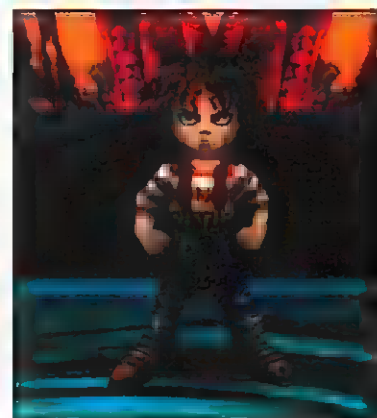
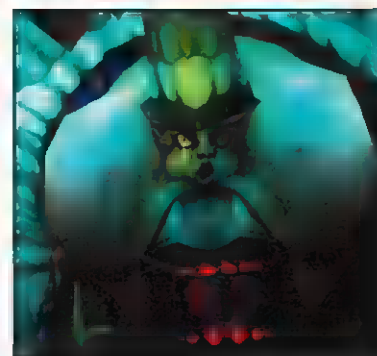
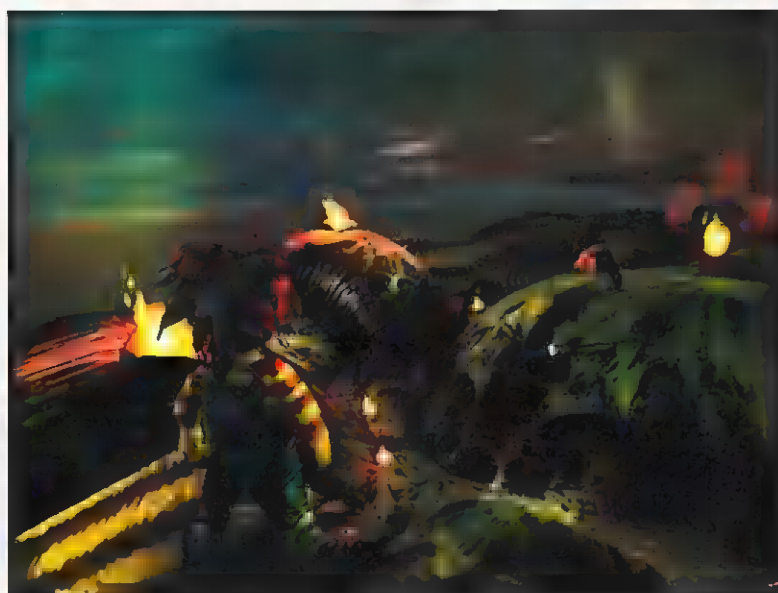
Mais alors, pourquoi, ce gentil garçon avec un prénom aussi

adorable, est-il allé dans un monde aussi glauque ? Eh bien, c'est là le problème, car ce monde aussi peu attirant est le fruit des cauchemars du petit garçon. Ses démons le dévorent et il doit s'en sortir par ses propres moyens. Cyprien est projeté dans ce « rêve » le jour de son anniversaire, qui coïncide avec celui de la mort de ses parents. Nous vous laissons imaginer le degré d'angoisse du scénario. Mais, heureusement, Cyprien n'est pas totalement désarmé. Il est doté d'un pouvoir étrange, celui de se transformer lui-même en créature sumaturale, capable de prouesses physiques impressionnantes et de pouvoirs magiques, une espèce de

Super Cyprien, cheveux en bataille et peau méchamment bronzée.

### Chroniques sinistres

Au total, ce sont huit univers que Cyprien devra traverser pour sortir de ce territoire hostile. Evil Twin : Cyprien's Chronicles mélange plusieurs genres, dont les plates-formes 3D, l'aventure et l'action. Avec sa musique envoiante et ses décors ténébreux, il y a fort à parier que les fans des réalisations de Tim Burton (L'Étrange Noël de Monsieur Jack, Edward aux mains d'argent, Batman le défi) seront séduits dès les premières minutes par ce jeu qui jongle avec le sombre, l'obscur et l'inquiétant. ■





# HERCULES SE REVEILLA...

UN MATIN POUR S'APERCEVOIR QU'AUCUNE  
BEAUTÉ FATALE N'ÉTAIT À SES CÔTÉS.  
IL N'ÉTAIT PLUS L'IDOLE DU PUBLIC. LA FOULE  
NE SE RASSEMBLAIT PLUS DEVANT SA PORTE.  
IL MAUDISSAIT LE NOUVEAU DUO FORMÉ PAR  
JAK ET DAXTER. D'UNE CERTAINE MANIÈRE,  
TOUT ÉTAIT DE LEUR FAUTE AVEC LEUR BUT  
INSENSÉ DE SAUVER LE MONDE. SUR CES  
PENSÉES, IL RETOURNA SE COUCHER.  
IL NE VOYAIT PLUS L'INTÉRÊT DE SORTIR  
DE SON APPARTEMENT.

FIN

JAK  
DAXTER

TIME FOR A NEW LEGEND.

PlayStation 2

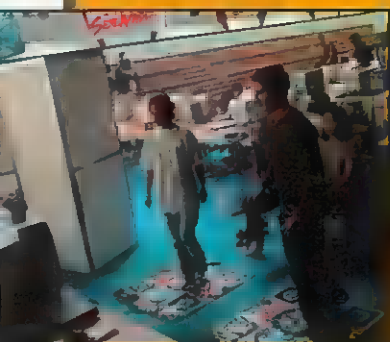
LE TROISIÈME MONDE



## Crème anglaise

### CHAMPIONS

■ **STRIKE-ARENA.** Du 1<sup>er</sup> au 3 novembre dernier s'est tenue la première édition de la Strike-Arena, à Rueil-Malmaison. Cette compétition regroupait les meilleurs joueurs de France sur Counter-Strike sur PC (il s'agit d'un module de Half-Life jouable en réseau, ■ par équipe). Kael était présent, mais il ■ vite compris sa douleur face aux dieux de la souris ■ du clavier qui l'attendaient de pied ferme. Notre gaillard a quand même vaillamment passé les éliminatoires, mais il avoue humblement avoir trouvé ses maîtres en la matière. Depuis, il reste dans son coin à boudier. En parallèle à la compétition, certains se sont laissés aller à Dance Dance Revolution. ■ pied !



© Photofan

■ **SECONDE VIE.** Au Japon, Sega ■ confirmé sa volonté à rendre les PC compatibles avec ■ format GD-Rom, et donc, par extension, avec les jeux Dreamcast. On pensait le projet abandonné, mais il n'en est rien. Sega y croit fort. Des sociétés anglaises ■ américaines travaillent toujours sur une puce émulant la console sur des cartes graphiques PC ou Set-up Box.

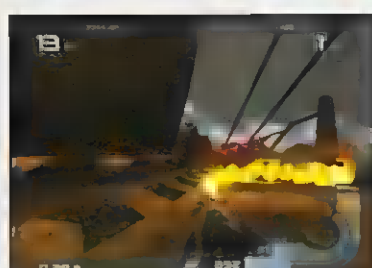
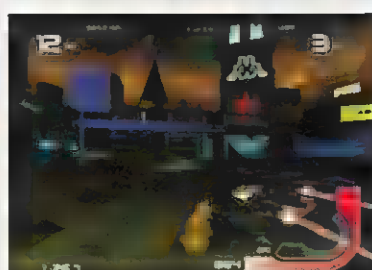
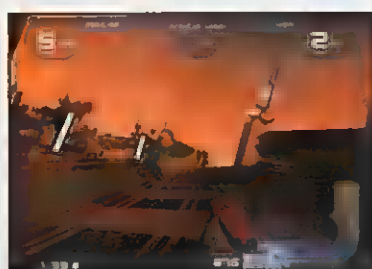
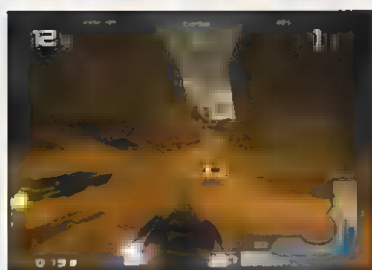
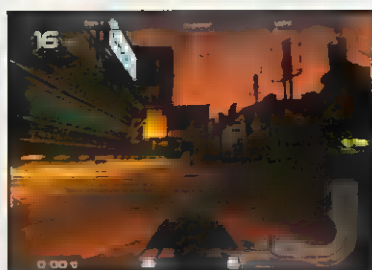
■ **MONTRE TA PHOTO.** Au Japon, Casio a enfin commercialisé sa montre appareil photo numérique en couleur. Des rumeurs parlent même d'une coopération avec Nintendo et Sony pour développer des applications compatibles avec la GC ■ la PS2, via le port infrarouge.



Janvier 02

C'est toujours ■ problème quand on tombe sur un jeu de cet acabit. Ce n'était pas un secret, nous attendions avec

impatience de voir ce que donnerait cette première mouture de Wipeout sur PlayStation 2. En vrais fondus, nous nous rongions les ongles depuis



les premières photos distillées avec parcimonie par Sony, il y a près de deux ans maintenant. Alors, vous imaginez bien l'attente que peut susciter un tel titre. Et, comme c'est souvent le cas, c'est toujours le jeu auquel on crève d'envie de jouer qui pose problème. Entre les consoles qui refusent de le lire, les chacals qui le piquent sans prévenir et l'enfouissement dans le bazar d'un bureau pourtant admirablement rangé, ce fut un véritable parcours du combattant pour goûter aux plaisirs de ce Wipeout sur PS2.

### Crème renversée

Malgré toutes ces difficultés, cela en valait ■ chandelle. La prouesse technique mérite tous nos éloges. Les sensations de vitesse sont grisantes ; quant aux tracés tortueux des circuits, ils n'hésitent pas à vous mettre la tête à l'envers. Cela dit, le graphisme n'est pas aussi fin que nous l'attendions. Mais il y ■ fort à parier que ce choix a été fait pour privilégier la vitesse dans les niveaux avancés. Les habitués de la série retrouveront facilement leurs repères, mais ils regretteront la qualité de la bande-son, bien



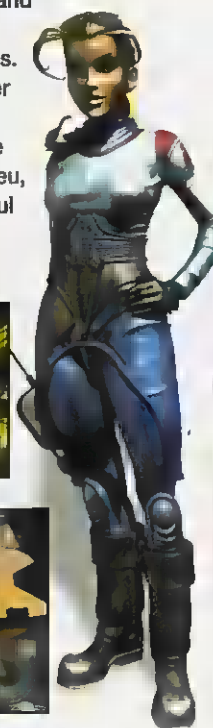
moins tripante que dans les autres volets de la saga. Le jeu se divise en plusieurs modes, dont les classiques arcade, championship et time trial. On retrouve aussi les défis, qui sont un peu l'équivalent des challenges qu'il y avait dans Wipeout 64. Ils consistent à atteindre les buts fixés, comme, par exemple, réaliser un bon chrono sur un circuit, terminer premier d'une course ou abattre un nombre donné de concurrents.

### Crème veloutée

Globalement, la maniabilité de cette nouvelle mouture sera encore plus abordable pour les novices. En effet,



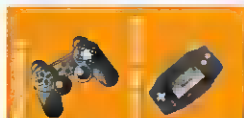
les vaisseaux n'ont plus ■ fâcheuse tendance à se cogner contre les murs, quand on commence à jouer. Wipeout Fusion dispose aussi de quatre vues différentes, et, pour une fois, elles sont toutes jouables sans attraper le mal de mer, à condition de se servir des aérofreins. De plus, les armes prennent beaucoup plus d'importance, avec des effets encore plus spectaculaires. En outre, on peut, aussi, profiter d'effets de vibrations bien trouvés, par exemple, en raclant les bords d'un circuit, ou tout simplement, en se plaçant juste derrière un concurrent, dans le sillage de son réacteur. Bref, Wipeout Fusion s'annonce plutôt bien, mais encore une fois, il ne s'adressera qu'à des joueurs avertis. Le jeu requiert une bonne dextérité et des réflexes à toute épreuve, pour contrôler les vaisseaux flottants quand ils atteignent des vitesses étourdissantes. Ce qui risque d'effrayer les nouveaux venus ; mais, une fois qu'ils se seront acclimatés au jeu, ils y trouveront sans nul doute un plaisir unique. ■





JIMMY NEUTRON

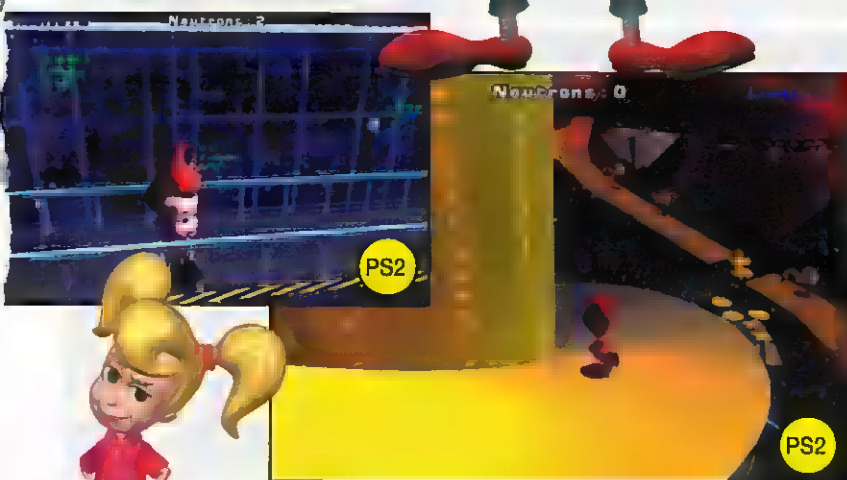
# Petit atome qui sautille



Février 2002

Si vous ne connaissez pas encore Jimmy Neutron, cela ne saurait tarder, car c'est l'un des héros d'un film d'animation en images de synthèse qui sortira bientôt. Jimmy Neutron est l'œuvre des auteurs des Razmokets. D'ailleurs, on reconnaît leur patte dans le style graphique des personnages: couleurs chatoyantes, grosse tête sur un petit corps et des grands yeux expressifs; mais, cette fois-ci, en 3D. Ce Jimmy Neutron a été réalisé en étroite collaboration entre THQ et ceux qui travaillaient sur le long-métrage. Ainsi, ce sont

les véritables modèles du dessin animé qui servent à donner vie aux polygones du jeu. Dans ce jeu de plates-formes 3D, Jimmy baroude dans un monde mignon, assez futuriste, et il est équipé d'un jet-pack dans le dos, qui lui permet d'évoluer à la verticale par petites poussées. Jimmy Neutron est aussi prévu sur Game Boy Advance.



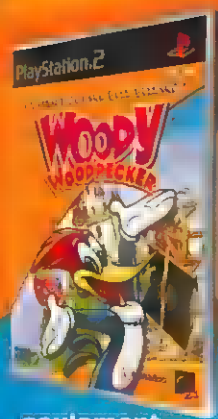
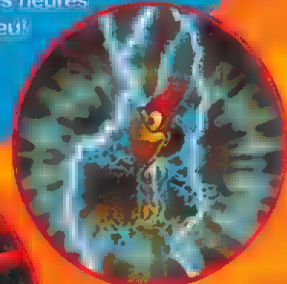
PAS DE PANIQUE. IL NE  
CONTROLE ABSOLUMENT  
PAS LA SITUATION!

# Woody WOODPECKER

le plus fou des  
piverts débarque dans  
un jeu de plate-formes  
totalement délirant!

Des décors 3D aux effets spéciaux exceptionnels grâce au célèbre moteur 3D de Gift (Megastar joystick).

Plus de 30 niveaux pour des heures et des heures de jeu!



seulement  
199Fr!



199Fr. soit 30/34  
(prix public conseillé)

[HTTP://WOODY.CRYOGAME.COM](http://woody.cryogame.com)



PC CD-ROM

PlayStation 2

Sortie Novembre 2001

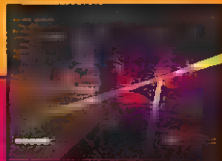


## BRAVO !

### ■ REMEMBER MY NAME.

Des fans de Mame ont concocté un petit hommage à cet émulateur de vieux jeux d'arcade. Il s'agit d'un petit programme en « Flash » (un langage de programmation très léger), qui met en scène Ms Pacman. Elle y interprète le célèbre titre « Fame » d'Irène Cara. Les curieux se demanderont alors le pourquoi de ce choix ? C'est simple : il suffit d'écouter le refrain de la chanson, qui commence toujours par : « Remember my name ». Et comme « name » ressemble beaucoup à « mame », on comprend mieux. Sur cette musique entraînante, les auteurs ont monté des images de jeux qui nous sont chers, comme Frogger, Space Invaders, Galaga, Popeye, Donkey Kong, Q-Bert et, bien sûr, Pac-Man. Si vous avez Internet, allez faire un tour sur le lien suivant : <http://www.homepromotions.net/Tehkan/mamesong.swf> Espérons que ce lien sera toujours actif quand le magazine sortira en kiosque. Sinon, il faudra rechercher la Mamesong par vous-même.

■ **REZ.** Le shoot'em up bizarre de Sega arrivera bien en France. Prévu fin janvier 2002 sur PS2, Rez vous emmènera en voyage dans un monde composé de fils de fer, avec de grandes explosions de couleurs et de lumières. Pour l'apprécier à sa juste valeur, on n'ira pas jusqu'à vous conseiller l'absorption de substances illicites, mais le cœur y est...



## ECCO THE DOLPHIN

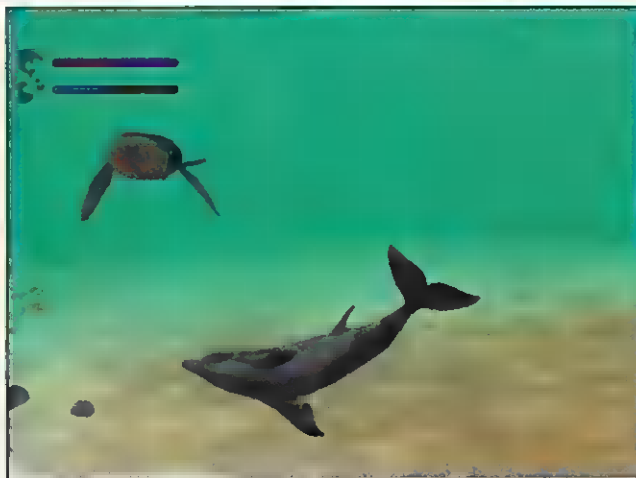
# Le dauphin est de retour



Janvier

Ecco, héros indécrottable de Sega, débarquera bientôt en force sur PS2. Cette version sera la même que celle qui nous

avait enchanté sur Dreamcast. L'aventure, dans ses grandes lignes, reste donc identique. On dirige toujours Ecco dans un monde sous-marin, et comme c'est une sorte de bon Samaritain, il devra rendre service à ses potes les baleines et aux petits poissons. En revanche, gare aux méchants requins ! Pour cette version PlayStation 2, on peut s'attendre à quelques petits bonus supplémentaires. Au vu des premières versions jouables, on peut déjà dire que la réalisation est à la hauteur et qu'elle n'aura pas à rougir de l'original. À vos palmes et à vos tubas ! ■



## CONSOLES PUB !

# Game Cube toujours !

Dans le cadre de sa campagne de lancement pour la Game Cube, Nintendo diffuse cette publicité uniquement sur Internet. Dans ce spot sans dialogue, on voit un

jeune homme qui n'ose pas pousser la porte d'un magasin. Il attend donc qu'une charmante mère de famille lui ouvre le passage pour entrer dans celui-ci.

Et quand on lit le slogan du spot, on comprend mieux toute cette hésitation : « Save your hands », ce qui veut dire « Économisez vos mains ». ■

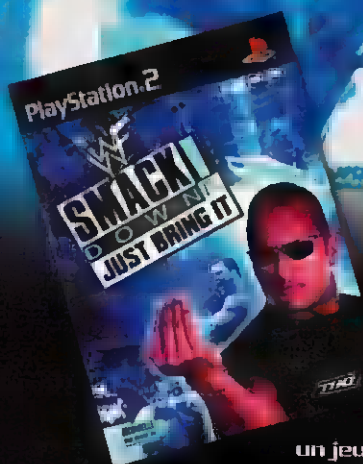




# Viens jouer avec moi si tu l'oses !!!

## WWE SMACKDOWN JUST BRING IT

Le jeu de combat  
le plus complet sur  
PLAYSTATION 2



Le meilleur jeu de baston, **WWE SmackDown! Just Bring It** est de retour avec un concentré de catch à l'état brut sur ta PlayStation2. Retrouve les 35 Superstars de la **WWE** : The Rock, Lita, Triple H, The Undertaker... Eclate toi avec les 78 variations des matches exhibition, un mode multi pour 4 joueurs, l'éditeur de personnages le plus complet jamais proposé dans un jeu de combat, des graphismes haute résolution et des lieux inattendus pour combattre tes adversaires. Ajoutez à cela des commentaires s'adaptant à votre style de jeux et vous ne saurez plus si vous êtes sur le ring ou dans votre canapé !



PlayStation 2

DÉCONSEILLÉ  
aux moins de  
12 ANS

INFOS, TRUCS  
& ASTUCES  
08 36 68 24 27  
3€15 THQ

**THQ**  
www.thq.fr





FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate

DARK ALLIANCE™



# OUBLIEZ TOUTES VOS RÉFÉRENCES...



- EXPLOREZ 55 NIVEAUX GIGANTESQUES
- PLUS DE 70 HEURES DE JEU
- INÉDIT ! JOUEZ EN SOLO OU EN DUO EN MODE COOPÉRATIF
- VOIX ET TEXTES EN FRANÇAIS



7 héros pour finir l'aventure  
de 3 manières différentes



Gagnez de l'expérience,  
augmentez vos compétences



Plus de 35 monstres impitoyables



developed by  
**snowblind**  
studios

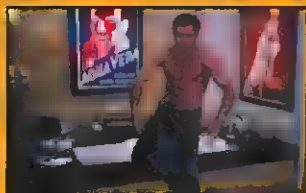


Baldur's Gate™, Dark Alliance™ © 2001 Interplay Entertainment Corp. All rights reserved. Baldur's Gate™, Dark Alliance™, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Dungeons and Dragons, the D&D logo, and the Wizards of the Coasts logo are trademarks owned by Wizards of the Coast Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used by Interplay under license. All rights reserved. Snowblind Studios and the Snowblind Studios logo are trademarks of Snowblind Studios. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. Exclusively distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. "PS2", "PlayStation 2", are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



■ **CE QUE VEULENT LES FEMMES.** Nick Marshall (Mel Gibson) est le type même du parfait publicitaire : beau gosse ■ tombeur de gonesses comme personne. Un soir, suite à une électrocution, il découvre qu'il peut entendre ce que pensent les femmes et tourne ce don à son avantage. Une comédie efficace qui fonctionne à merveille grâce au tandem Mel Gibson/Helen Hunt. Studio Canal, 122 min.

★★★★



■ **KUZCO, L'EMPEREUR MÉGALO.** Kuzco est un jeune empereur inca aussi méprisant que capricieux dont l'égo ne connaît plus de limite. Il est transformé en lama par la traîtresse Yzma et va ainsi découvrir le royaume sur lequel il règne d'un œil nouveau. Aidé par Pacha, le chef du village, Kuzco va tenter de retrouver forme humaine. Un Disney étonnant, à contre-pied de ses productions habituelles, comme l'était *Aladdin* en son temps. Buena Vista, 75 min.

★★★★



■ **MISS DÉTECTIVE.** L'agent Gracie Heart (Sandra Bullock) fait partie d'un commando d'élite du FBI. Ses supérieurs l'obligent à infiltrer les concurrentes de l'élection de miss USA afin de démasquer un dangereux poseur de bombes. L'agent, en dépit de mensurations à faire pâlir Lara Croft, est empotée et aussi féminine que Sim ou la Mère Denis. Bref, c'est pas gagné ! Une comédie amusante, sans plus, mais agréable à regarder. Warner, 106 min.

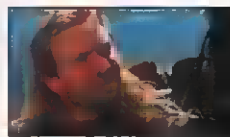
★★

## COFFRET CŒUR DE DRAGON

# Enion dans ta tronche

Un preux chevalier (Denis Quaid), fidèle à l'ancien code de la chevalerie, aidé de Draco, dernier représentant des dragons, décide de combattre ■ tyrannique roi Enion. *Cœur de dragon* (1995), grâce à un bon scénario enfantin et à un solide renfort d'effets spéciaux est un excellent divertissement. Depuis *Jurassic Park*, aucune créature fantastique n'avait pris forme avec autant de réalisme et de précision. Mais oubliez la suite, en

l'occurrence *Cœur de dragon 2* (sorti en France uniquement en vidéo), dont les effets spéciaux sont aussi médiocres que son scénario est navrant. Une suite uniquement conseillée aux plus jeunes ou aux fans de Van Damme acteur. Nous, à la rédaction on l'adore comme philosophe. ■



<b>Éditeur</b>	Gaumont Columbia Tristar
<b>Genre</b>	Aventure
<b>Audio</b>	Dolby Digital 5.1
<b>Sous-titres</b>	Français, anglais, allemand...
<b>Durée</b>	99 et 81 min
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Verdict</b>	★★★

## COFFRET KARATE KID - LA TRILOGIE

# Frotter, lustrer, frotter, lustrer...

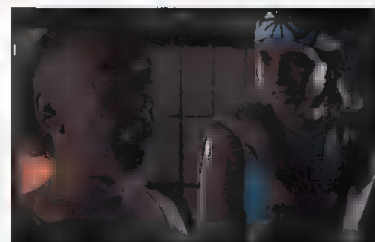
En 1983 sort sur les écrans *Karate Kid*, premier volet d'une trilogie à succès. Daniel (Ralph Macchio), jeune adolescent, décide d'apprendre le karaté pour se défendre des attaques de ses

camarades. Sous la tutelle de monsieur Miyagi, un vieux Chinois (Noriyuki « Pat » Morita), il recevra un enseignement digne des plus anciennes traditions asiatiques ; loin des dojos modernes qui ne prônent

que la violence et l'agressivité. Deux nouveaux films suivront en 1986 et 1989. Ce magnifique coffret de trois DVD nous rappelle d'excellents souvenirs. Les fans du genre se doivent de le posséder. ■



<b>Éditeur</b>	Gaumont Columbia Tristar
<b>Genre</b>	Comédie
<b>Audio</b>	Dolby Digital 5.1
<b>Sous-titres</b>	Français, anglais, allemand...
<b>Durée</b>	123, 109 et 108 min
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Verdict</b>	★★★★

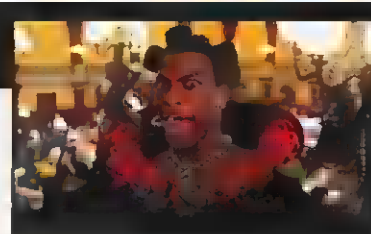
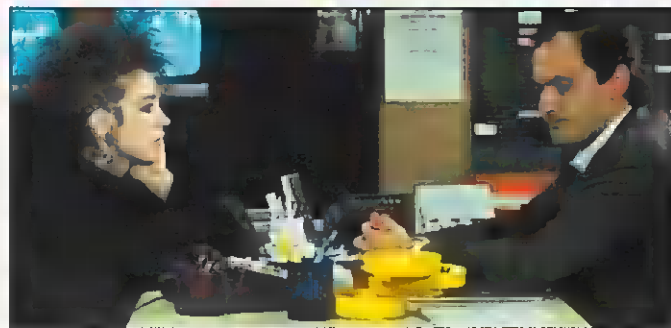


## COFFRET LUC BESSON : SUBWAY - LE CINQUIÈME ÉLÉMENT

# RATP, rien à « téper » !

Avec Besson, métro ne rime pas toujours avec boulot ni dodo. Une visite très spéciale du monde souterrain parisien de ■ RATP grâce à une flopée de personnages extravagants : un fleuriste pas très rose (Bohringer), un flic minable (Bacri), un commissaire blasé (Galabru), un voleur en roller (Anglade), un batteur (Réno), un excentrique aux cheveux décolorés (Lambert) et une sublime Adjani. Qui ■ dit que le métro était mal fréquenté ?

Dans *Le Cinquième Élément*, on quitte le sous-sol parisien et on change d'époque pour se diriger dans l'espace, au XXIII<sup>e</sup> siècle. Pour son premier film de science-fiction, Besson s'est fait un petit plaisir bien personnel en réunissant Bruce Willis, Gary Oldman, Chris Tucker, ainsi que l'affolante Milla Jovovich. Un astéroïde file droit sur la Terre et seul un miracle peut sauver l'humanité : le cinquième élément. Où est-il, ou plutôt, qui est-il ? ■



<b>Éditeur</b>	Gaumont Columbia Tristar
<b>Genre</b>	Science-fiction
<b>Audio</b>	Dolby Digital 2.0 ■ 5.1
<b>Sous-titres</b>	Français, anglais, allemand...
<b>Durée</b>	98 et 123 min
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Verdict</b>	★★★★



# Une bûche en famille

Dans ce coffret, Studio Canal propose deux comédies à succès. Pas de repas de Noël réussi sans une bonne bûche au dessert. Ce dîner de fin d'année est aussi l'occasion pour trois sœurs (Charlotte Gainsbourg, Emmanuelle Béart et Sabine Azéma) de régler leurs comptes... Dans *Un air de famille*, justement, ce n'est pas à Noël qu'on lave son linge sale, mais chaque vendredi soir dans un petit troquet de banlieue. Jean-Pierre Bacri, Jean-Pierre Darroussin, Catherine Frot, Agnès Jaoui réunis

autour d'une même table pour une comédie absolument savoureuse. À déguster sans aucune modération. ■



<b>Éditeur</b>	Studio Canal
<b>Genre</b>	Comédie
<b>Audio</b>	Dolby Digital 2.0 et 5.1
<b>Sous-titres</b>	Anglais, français...
<b>Durée</b>	100 et 106 min
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Verdict</b>	★★★★

## COFFRET JURASSIC PARK

# Parc d'attraction fatal

En 1993, Steven Spielberg, avec *Jurassic Park*, redonnait vie à des espèces disparues depuis des milliers d'années et offrait au cinéma des effets spéciaux révolutionnaires.

Le scénario, un peu plat, n'est là que pour servir l'apparition desdits effets spéciaux : dinosaures et autres T-Rex plus vrais que nature.

La suite, *Le Monde perdu*, sortie quatre ans plus tard, propose un éventail plus riche de créatures pré-historiques, mais un scénario tout aussi léger et surtout fortement inspiré du célèbre *King Kong*. Amateurs d'images de synthèse, régalez-vous. ■



<b>Éditeur</b>	Gaumont Columbia Tristar
<b>Genre</b>	Aventure
<b>Audio</b>	Dolby Digital 5.1
<b>Sous-titres</b>	Français, anglais, allemand...
<b>Durée</b>	122 et 124 min
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Verdict</b>	★★★



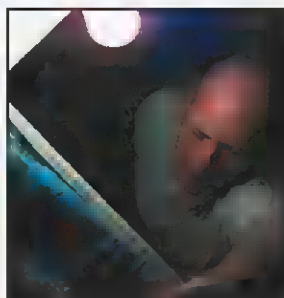
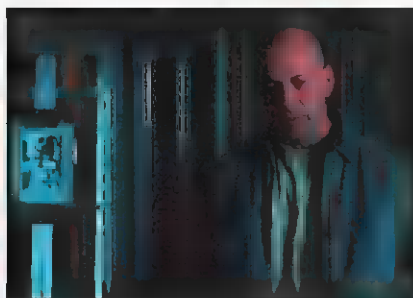
## INCASSABLE

# Histoire d'os

David Dunn (Bruce Willis) est l'unique rescapé d'une catastrophe ferroviaire qui a fait plus de 120 morts. Pas un os de brisé, pas même une égratignure. À l'inverse, Elijah Price (Samuel L. Jackson) a la maladie des os de verre : le moindre choc et c'est la fracture assurée. Elijah voit dans les comics qu'il collectionne des messages venus du futur pour annoncer le

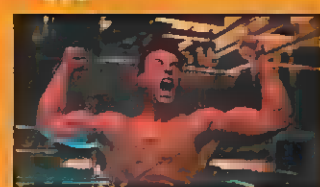
devenir des êtres humains. Thèse et antithèse. Les deux hommes vont se rencontrer, et Dunn va ainsi prendre conscience de ses dons fabuleux. Quant à la théorie d'Elijah, elle cache un terrible secret qu'on ne découvre que dans les trois dernières minutes du film, comme dans *Sixième Sens*, du même réalisateur d'ailleurs. ■

<b>Éditeur</b>	Buena Vista
<b>Genre</b>	Suspense
<b>Réalisateur</b>	M. Night Shyamalan
<b>Acteurs</b>	Bruce Willis, Samuel L. Jackson...
<b>Audio</b>	Dolby Digital 5.1
<b>Sous-titres</b>	Anglais, français, espagnol, portugais...
<b>Durée</b>	102 min
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Verdict</b>	★★★★

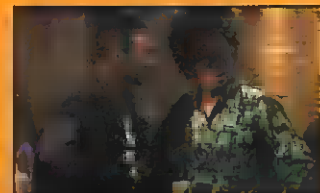


# news DVD

■ **COUPS POUR COUPS.** Jean-Claude Van Damme est un type vraiment bien : super flic à Los Angeles, il accepte d'intégrer Harrison, une prison de haute sécurité pour enquêter sur une série de meurtres bien mystérieux. Burke (on n'invente rien) est alors confronté à la violence des gardiens, aux représailles des détenus et à la bouffe immonde des prisons. Heureusement, Jean-Claude est un type super *aware* ■ s'en sort avec seulement quelques égratignures, et une jolie fille dans les bras. Fox Pathé Europa, 85 min.



■ **ANTILLES-SUR-SEINE** Lors d'un voyage à Paris, la femme d'Horace est enlevée. Le maire de Marie-Galante est alors sujet à un odieux chantage : la vie de son épouse contre un projet immobilier de grande ampleur en Guadeloupe. Horace débarque à la capitale, bien décidé à retrouver sa chère ■ tendre. ■ communauté antillaise va alors lui prêter main forte... Petit challenge : retrouver les ■ personnages campés par Pascal Légitimus. Une comédie « gentillaise » à consommer comme un 'tit punch, avec modération. La fin nous laisse sur notre faim... TF1 Vidéo, 100 min.

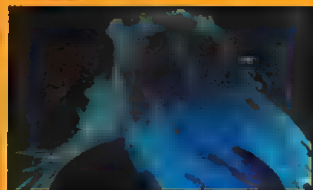




## ■ ZU LES GUERRIERS DE LA MONTAGNE MAGIQUE.

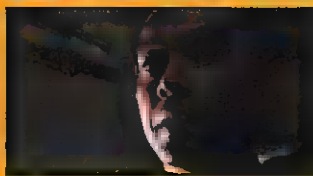
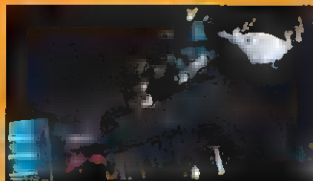
Découvert en France à l'occasion du festival de Paris en 1984, *Zu* est un film comme seuls les Japonais savent en faire. Une histoire à dormir debout, un jeune homme qui défie une montagne magique et ses démons, ■ des trucages en carton pâte à mourir de rire. Petit budget, mais gros effets, car on prend vraiment plaisir à regarder ce machin. À réserver tout de même aux amateurs du genre. HK/Metropolitan, 94 min.

★★★



■ **BLACK MASK.** Jet Li (*Il était une fois en Chine, Le Baiser mortel du dragon*) est le personnage principal de ce film. Chef d'une troupe de super soldats, sa seule amie est une femme policière. Notre ami, tel Zorro en son temps, est ainsi obligé de porter un masque pour continuer sa mission dans le milieu mafieux. Adapté de la bande dessinée de Li Chi-Tak *Ar Hap*, *Black Mask* propose différents bonus sur le DVD : making-of avec interview, bande annonce d'origine, galerie de photos, filmographie et lien Internet. HK/Metropolitan, ■ min.

★★★

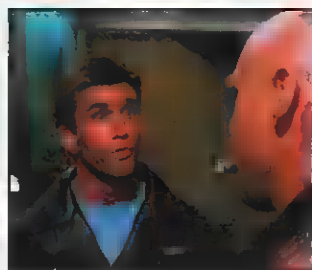


MAD MAX

## Max la menace

En Australie, dans un futur proche, une guerre sans merci oppose flics et motards. Max Rockatansky (Mel Gibson), dont la famille ■ été massacrée, fait partie des forces de l'ordre. À bord de son véhicule au moteur surgonflé, il va assouvir sa soif de vengeance en faisant

parler la poudre et en faisant chauffer la gomme. Un film violent (quelques scènes d'anthologie resteront à jamais gravées dans nos mémoires), mais terriblement efficace. Grand Prix du Festival d'Avoriaz en 1980. ■



<b>Éditeur</b>	Warner
<b>Genre</b>	Action postapocalyptique
<b>Réalisateur</b>	George Miller
<b>Acteurs</b>	Mel Gibson, Joanne Samuel, Steve Bisley...
<b>Audio</b>	Dolby Digital Mono 1.0
<b>Sous-titres</b>	Français, italien, anglais, espagnol...
<b>Durée</b>	89 mn
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Verdict</b>	★★★

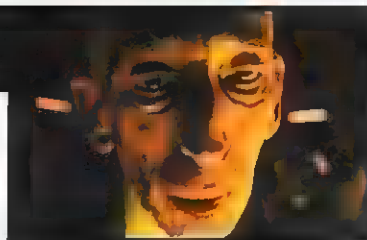
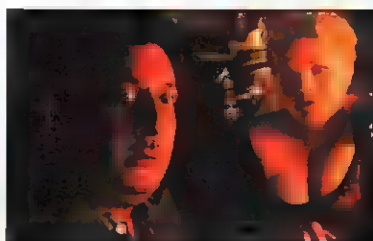


LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS

## Avis de recherche

Sur une plate-forme perdue au milieu de l'océan et dans le brouillard, Krank, l'habitant des lieux, fait enlever les enfants de la cité portuaire pour leur voler leurs rêves. Privé de la faculté de rêver, c'est le seul moyen pour lui de sauver sa vie et de retrouver sa jeunesse perdue. Jeunet et Caro,

fidèles à leur habitude, peignent ici le portrait de différents personnages excentriques : Zett et Line, les sœurs siamoises, One, le saltimbanque aux gros bras, Marcello, le directeur du cirque, et toute une tripotée de clones, le tout baignant dans une atmosphère lourde et complètement hors du temps. ■



<b>Éditeur</b>	Studio Canal Vidéo
<b>Genre</b>	Fantastique
<b>Réalisateur</b>	Jean-Pierre Jeunet, Marc Caro
<b>Acteurs</b>	Ron Perlman, Daniel Emilfork, Judith Vittet, Dominique Pinon, Jean-Claude Dreyfus...
<b>Audio</b>	Dolby Digital 5.1
<b>Sous-titres</b>	Français
<b>Durée</b>	110 min (2 DVD)
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Verdict</b>	★★★

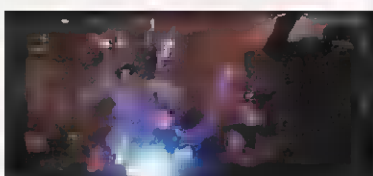
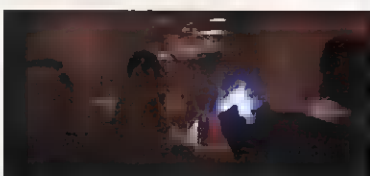
THE KILLER

## Pan ! t'es mort !

Pris dans une embuscade, un tueur à gages (Chow Yun-fat) blesse accidentellement une jeune femme qui en perd la vue. Il accepte alors un dernier contrat pour sauver l'innocente et lui permettre de s'offrir une intervention chirurgicale. Ah l'amour... John Woo, fidèle à lui-même, use et abuse des ralentis et autres colombes qui lui ont valu une reconnaissance internationale et ouvert les portes d'Hollywood. Notez

que ce coffret collector contient deux DVD : une version internationale remasterisée d'après une copie neuve tirée du négatif original, ainsi qu'une version longue transférée en haute définition (19 minutes supplémentaires). Parmi les nombreux bonus, une interview de John Woo, la bande annonce originale, une galerie de photos, une filmographie et un lien internet. Repos. ■

<b>Éditeur</b>	HK/Metropolitan
<b>Genre</b>	Policier romantique
<b>Réalisateur</b>	John Woo
<b>Acteurs</b>	Chow Yun-fat, Danny Lee, Sally Yeh, Chu Kong...
<b>Audio</b>	Dolby Digital
<b>Sous-titres</b>	Français
<b>Durée</b>	105 min (vers. internationale), 124 min (version intégrale)
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Verdict</b>	★★★



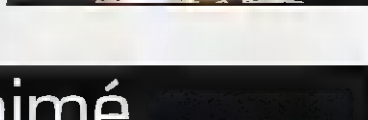
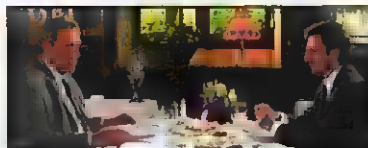


# On n'est jamais trop aidé

Divorcé depuis peu, François Pignon (Daniel Auteuil), comptable dans une fabrique de préservatifs, est sur le point d'être mis à la porte. Sur les judicieux conseils de son voisin de palier et grâce à quelques photos truquées, Pignon se fait passer pour un homosexuel. La nouvelle fait rapidement le tour de la boîte (à

préservatifs) et la direction, pour ne pas être accusée d'exclusion, n'a d'autre choix que de garder Pignon au sein de la société. Le personnage de Pignon, cher à Francis Weber (*La Chèvre*, *le Dîner de cons*, *les Compères*, *les Fugitifs...*), fait toujours recette, et la mayonnaise prend une nouvelle fois sans problème. ■

<b>Éditeur</b>	Gaumont
<b>Genre</b>	Comédie
<b>Réalisateur</b>	Francis Weber
<b>Acteurs</b>	Daniel Auteuil, Gérard Depardieu, Thierry Lhermitte...
<b>Audio</b>	5.1 Dolby Digital
<b>Sous-titres</b>	Anglais, espagnol, portugais, français
<b>Durée</b>	81 min
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Verdict</b>	★★★★



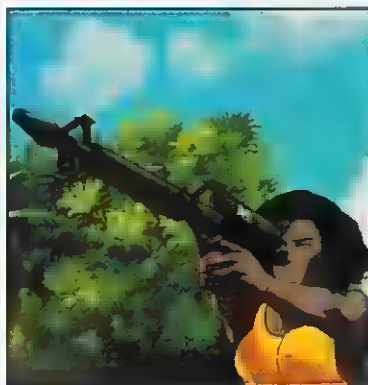
## CRYING FREEMAN

## Du manga au dessin animé

Dans un Japon contemporain, Yo Hinomura, dit « le Freeman », est le tueur le plus redouté du cartel des 108 Dragons. Il effectue sa fonction avec passion et tristesse. En effet, il ne peut pas s'empêcher de laisser couler des larmes après chacune de ses missions, comme s'il souffrait des actes qu'il commet. Un jour, son regard croise celui

d'une jeune femme. Un fort lien d'amour va les unir, et plus rien ne pourra jamais les séparer. *Crying Freeman* est l'un des mangas les plus connus au monde. La sortie du film s'en inspirant (Christophe Gans) n'a fait qu'augmenter sa notoriété. Servi dans un magnifique coffret de 2 DVD, ce *Crying Freeman* regorge de petits bonus.

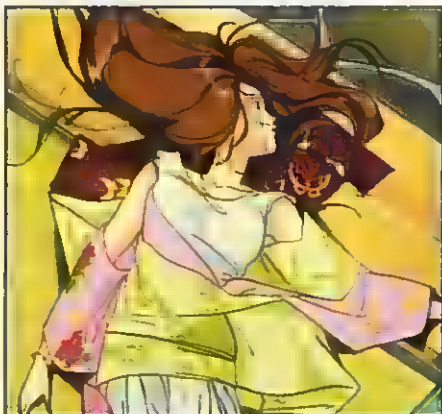
<b>Éditeur</b>	Metropolitan
<b>Genre</b>	Manga
<b>Réalisateur</b>	Koike et Ikemagi
<b>Audio</b>	Dolby Digital
<b>Sous-titres</b>	Français, japonais
<b>Durée</b>	2 x 150 min (2 DVD)
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Verdict</b>	★★★★



Vous y trouverez des commentaires de Gans, mais aussi de David Martinez auteur du livre *Crying Freeman : du manga au film* et plein d'autres choses encore. Pour ce qui est de la réalisation, ce *Crying Freeman* est de bonne qualité. Il est cependant recommandé de le visionner en VO japonaise, même si le son est de moins bonne qualité qu'en VF. ■

## VAMPIRE PRINCESSE MIYU

## Un vampire dans la ville



Miyu, vampire millénaire, est la gardienne et la protectrice du Japon. Elle lutte contre l'invasion de ses acolytes suceurs de sang : les Shinmas. Dans le premier DVD, Miyu fait la connaissance de Himiko, une médium qui deviendra une alliée importante. Adaptation du manga éponyme, *Vampire Princess Miyu* se démarque de ses congénères par son ambiance très glauque et une atmosphère particulière. Le

<b>Éditeur</b>	Fox Pathé Europa
<b>Genre</b>	Manga
<b>Réalisateur</b>	Toshihiro Hirano
<b>Audio</b>	5.1
<b>Sous-titres</b>	français
<b>Durée</b>	56 min.
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Verdict</b>	★★★★

passage du papier à l'animé est d'excellente qualité. Par contre, le doublage en français est vraiment déplorable, tout comme le nombre restreint de bonus. ■

# news DVD

■ **BLANCHE NEIGE ET LES SEPT NAINS.** Blanche Neige n'a pas de chance dans la vie : sa belle-mère est jalouse de sa beauté et de sa bonté. Pour s'en débarrasser, elle l'envoie se faire tracter dans la forêt. La jeune fille trouve refuge dans la chaumière des sept nains... Un DVD magnifique, entièrement remastérisé, qui apporte une image éclatante et très propre. Buena Vista, 80 min.

★★★★



■ **APPLE SEED.** Comme à l'accoutumée, Kazuyoshi Katayama (*Ghost in the Shell*) nous offre ici une œuvre futuriste. Dans le troisième millénaire, après la troisième guerre mondiale, une cité utopique est créée. Certains criminels, voyant d'un très mauvais œil ce lieu surprotégé décident d'œuvrer pour sa libération. *Apple Seed* aurait dû rester un manga. La réalisation n'est certes pas bâclée, mais le tout manque un peu trop de pêche. Enfin, le DVD n'est pas vraiment exploité, avec un faible son en stéréo et un doublage plus que risible.

★★★★



■ **NEW DOMINION TANK POLICE.** Dans une mégapole futuriste, la police doit faire face à la menace d'une arme diabolique. Ce *Tank Police*, s'il ne dispose pas d'une réalisation irréprochable, a le mérite d'accrocher grâce à son action soutenue et son humour constant. L'auteur émet aussi une quantité de clins d'œil à la série originale du maître, Masanume Shirow.

★★★★





## CADOX

■ **BONUS.** Comme dans les DVD de bonne qualité, le jeu Rogue Squadron II prévu sur Game Cube intégrera aussi des bonus dignes de ce nom. On pourra accéder à des making of, des reportages, des commentaires audio, en débloquent par exemple quelques missions. En voilà une idée qu'elle est bien bonne ! Rappelons que le jeu est sorti aux États-Unis le 18 novembre 2001. Pour nous, malheureux Français, nous ne pourrons y goûter qu'au moment de la sortie officielle de la Game Cube en France.

■ **BOXING FEVER.** Voilà un petit jeu GBA qui nous a coupé le souffle. Ce jeu de boxe est techniquement impressionnant. Le graphisme s'apparente au style des dessins animés en 2D. Le principe s'approche de celui du vieux Punch Out sur Nes. Les matchs se jouent en vue subjective, avec les deux gants de boxe devant, pour montrer les attaques à la garde. L'adversaire vous attaque donc de front. Sortie en février 2001 en France.



■ **ERRATUM.** À la page 148 de C+118 on trouvait des tips pour Dave Mirra 2 Freestyle BMX sur Dreamcast. Or, ce jeu n'est jamais sorti sur la console de Sega. Donc, ces codes correspondent au premier volet, c'est-à-dire, Dave Mirra Freestyle BMX, premier du nom. Nous prions nos lecteurs de bien vouloir nous en excuser. On ne recommencera plus... jusqu'à la prochaine fois.

## DARK SUMMIT

# Les surfeurs de la mort



2002

Dark Summit est un jeu de snowboard d'un nouveau genre. Le but ne consiste pas seulement à glisser pour finir premier, ni sortir les tricks les plus invraisemblables. Il faudra aussi relever plein de challenges afin d'avancer dans le jeu. Le scénario ne fait pas dans la dentelle, ni dans le ridicule. Le propriétaire du Mont Garrick n'a jamais aimé les snowboarders. Dommage, car son

terrain a l'air de plaire aux surfeurs fous. Dommage pour eux, les meilleures pistes sont exclusivement réservées aux skieurs ringards. Un jour, le Chief O'Leary (le propriétaire de la montagne) décide carrément d'en interdire l'accès aux surfeurs. Mais Naya, une jeune et intrépide snowboardeuse, ne se laissera pas faire. Avec ses potes, elle ira conquérir la montagne. Elle aura à ses trousses les sbires en ski du méchant du jeu, car il est hors de question que les surfeurs envahissent la montagne. Naya pourra gagner de nouveaux

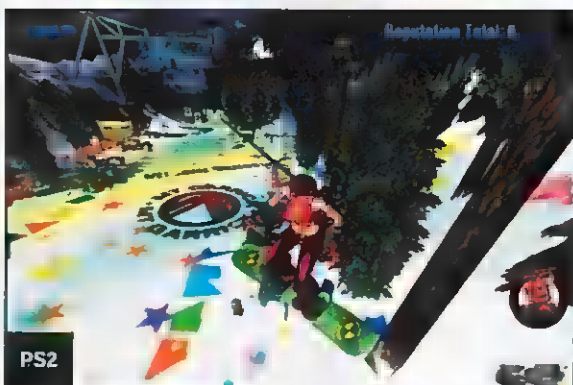
équipements au fil des challenges. Les pistes sont très longues. Le système de tricks mélange celui de Tony Hawk avec des combinaisons de boutons à retenir. Enfin, Dark Summit proposera aussi une ambiance futuriste unique. Les décors ne sont pas seulement composés de sapins et de neige. Les pistes sont également encombrées de tôles froissées, d'interminables rails de grinds et de tremplins vertigineux. Il faudra aussi faire preuve d'observation pour découvrir les nombreux raccourcis du jeu. ■



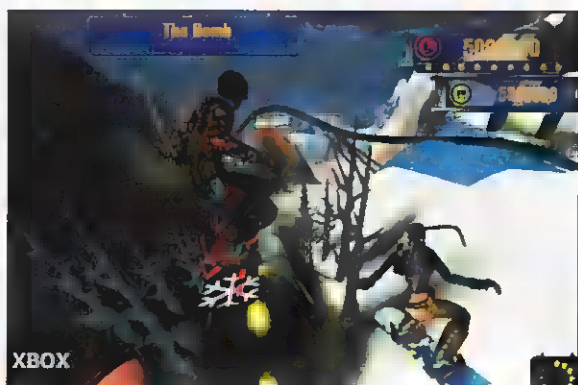
PS2



XBOX



PS2



XBOX

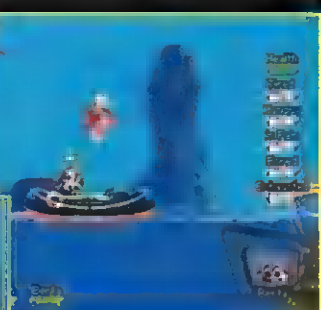
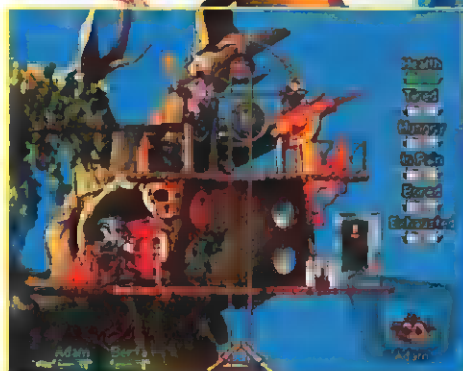
## CREATURES

# Petites bêtes



PlayStation

Pour les ignorants qui ne jurent que par Pokémon, Creatures n'est en aucun cas un clone des Pokémon de Nintendo. En fait, ce serait plutôt le contraire ! Bien avant que Pikachu et ses potes nous envahissent, Creatures avait déjà sévi sur PC. Le principe est resté le même sur cette version PlayStation : élever et éduquer ses rejetons. Mais pas seulement ! Creatures s'inspire aussi de Lemmings, et vos petites bestioles doivent coopérer pour remplir une mission commune. ■







( Il va y avoir  
du sport ! )

Défi



**FightingArena™**

Ring pour tous les jeux de combat et de boxe  
sur PlayStation®, PlayStation® 2 et PS one™

Un maximum de réalisme et  
de fun avec les accessoires  
Thrustmaster.

Prouesse

Passion

Performance



**Firestorm™ Upad**

Pour PlayStation®,  
PlayStation® 2 et PS one™



**360 Modena Red Edition  
360 Modena Yellow Edition**

Pour PlayStation®,  
PlayStation® 2 et PS one™



**Cheatcode S™**

Pour PlayStation®

Thrustmaster® est une division du groupe Guillemot Corporation.  
Guillemot France S.A. - BP 11 - 56204 La Gacilly Cedex  
Tél : 0 825 657 810 Fax : 02 99 08 94 17

[www.thrustmaster.fr](http://www.thrustmaster.fr)

**THRUSTMASTER®**

© Guillemot Corporation 2001. Thrustmaster® est une marque de Guillemot Corporation. PlayStation®, PlayStation® 2 et PS one™ sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. 360 Modena® et Ferrari® sont des marques déposées de Ferrari S.p.A. Toutes les autres marques sont des marques et/ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés. Photos non contractuelles. La conception graphique, le contenu et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et peuvent varier selon les pays.



## MANGAS .1



### POKEMANIA.

Depuis la rentrée, deux nouveaux mangas consacrés à l'univers magique des Pokémon sont sortis chez Glénat. Le premier, *La Grande Aventure*, de Mato Kusaka, s'inspire très

fortement du dessin animé. Dans ce manga, contrairement au dessin animé, Pikachu ne tient pas la vedette. Le second manga, *Pikachu Adventures* de Yumi Tsukirino est une version burlesque des aventures des Pokémon. Marine est une petite villageoise, folle amoureuse d'Armand. Le grand-père de l'héroïne propose un marché : ramener le plus de Pokémon en échange d'un philtre d'amour...

■ **IS VOL. 11.** C'est la fin du lycée pour Heikichi. Son histoire avec Iori, que l'on croyait terminée, repart de plus belle. Mais l'ascension fulgurante de cette dernière empêche notre héros de parler de sa relation à quiconque. Du coup, Izumi rêve toujours de sortir avec lui. Plus on progresse dans les volumes, plus *Is* est intéressant. Par contre, les scènes deviennent de plus en plus chaudes...



### ONE PIECE VOL. 7

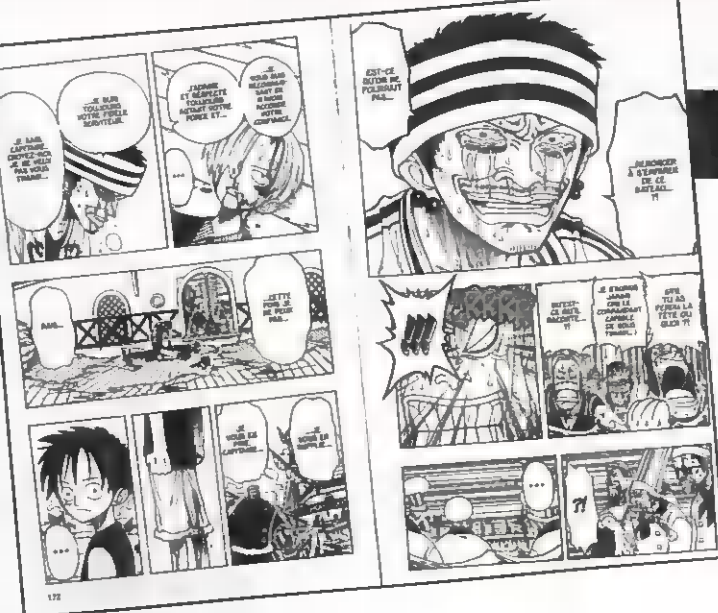
## Elasticman

### ONE PIECE



Eiichiro Oda  
Glénat

Eiichiro Oda nous offre ici un manga sur fond de piraterie, un thème rarement utilisé dans la japanimation. *One Piece* raconte l'histoire de Luffy, un jeune moussaillon souhaitant, plus que tout au monde, devenir un grand pirate. Alors qu'il est à la recherche de One Piece, un trésor inestimable caché par Gold Roger, un pirate légendaire, notre ami mange un fruit du Démon, et son corps devient élastique. Dans ce septième volume, sous-titré *Le Vieux Schnock*, le terrible capitaine Creek tente de s'emparer du bateau restaurant où



travaille Sandy. Luffy, l'héroïsme chevillé à l'âme, va bien sûr tout tenter pour l'en empêcher. Ce manga est doté d'un graphisme assez propre. On peut cependant regretter l'absence totale de

caractère dans les traits des différents protagonistes. Pour ce qui est de l'histoire, la piraterie est un thème vraiment intéressant avec lequel tout est possible. ■

### MACROSS 7 TRASH VOL. 7

## La guerre des étoiles



Haruhiko  
Mikimoto /  
Glénat

*Macross 7 Trash* est, à l'instar de *Dragon Ball* ou *Yuyu Hakusho*, un manga basé sur les tournois. L'histoire se passe en 2046. La bataille fait rage entre les humains et l'armée de la planète Barauta. Parallèlement à ce conflit, la 37<sup>e</sup> flotte d'émigration ultra longue distance, *Macross 7*, se dirige vers la Voie Lactée. À son bord, Shiba Midoh, notre héros. Dans ce volume 7, on s'approche de

la fin du tournoi T-crush. Notre héros se prépare à affronter Jabil, une championne zantrarienne au comportement très étrange. On ne peut qu'applaudir le travail effectué pour la création des personnages, même si on regrette que l'ensemble soit un peu trop sombre. Quant à l'intrigue, l'auteur ne s'attarde pas suffisamment sur les différentes scènes, ce qui fait que l'on perd très rapidement le fil. ■



### MONSTER VOL. 1

## C'est grave docteur ?



Naoki  
Urasawa / Big  
Kana

Dès les premières pages, le ton est donné. *Monster* est un manga vraiment surprenant. En 1986, Dr Tenma s'est installé en Allemagne de l'Ouest pour devenir médecin. Il se fait vite une réputation dans tout le corps médical du pays. Mais ses supérieurs se servent de son talent pour assouvir leur soif de pouvoir. Après la mort d'un patient dans l'hôpital où il travaille, à cause des soins donnés trop tardivement, il se

remet en doute. Un jour, il décide d'ignorer les recommandations de ses supérieurs et sauve la vie d'un petit garçon blessé à la tête. Après

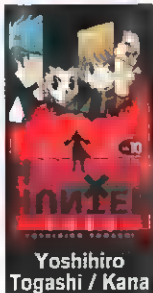
cet événement, le cauchemar commence pour lui. En plus d'une réalisation exemplaire, *Monster* nous offre un scénario à la fois complexe

et intéressant. Un peu comme dans la série *TV Urgences*, l'auteur a souhaité rester le plus proche possible du monde médical, ce qui en augmente d'autant le réalisme. ■



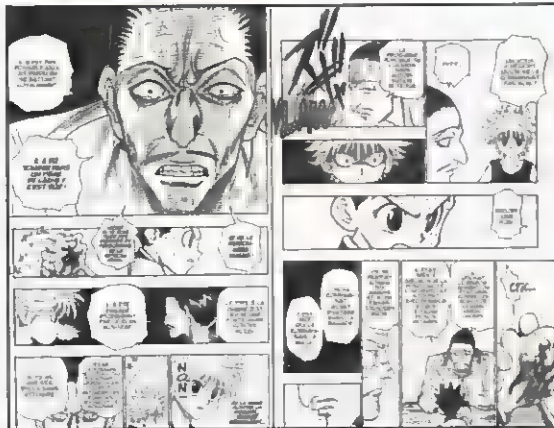


# Les doigts dans le zen



La bataille qui oppose la brigade fantôme à nos héros continue de plus belle. Dans ce volume 10, on apprend enfin quel est le réel pouvoir de Kurapika et des membres de son clan. Gon, Kirua et Leolio continuent toujours à errer dans York Shin, la ville des enchères, afin d'obtenir les 8,5 milliards nécessaires à l'achat d'un jeu vidéo susceptible de les mener à Jin (le père de Gon). Si tout au long des neuf premiers volumes, on ne pouvait pas lever

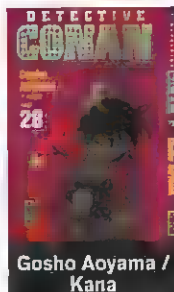
les yeux du manga, ce dixième volume est un peu trop plat par rapport aux précédents. Pour ce qui est du graphisme, force est de constater que les personnages, comme les décors, n'ont pas franchement évolué. Le crayonné est vague et les détails sont trop peu nombreux pour qu'on puisse apprécier pleinement les décors. Mais bon, ce *Hunter X*



*Hunter* fait tout de même partie de ce qui se fait de mieux. Vivement la suite! ■

DETECTIVE CONAN VOL. 28

# Sherlock Holmes en miniature



Il y a maintenant de nombreuses années que la série phare du maître Aoyama a vu le jour chez nous. Dans ce volume 28, on découvre enfin la vérité sur l'affaire de la forêt de Jubei. L'auteur nous fait également découvrir un nouveau personnage en la personne de Shizuka. Enfin, toute la bande est conviée sur l'île de la Sirène afin d'enquêter sur la mort de plusieurs personnes. Cette série commence à

se faire vieille. On ne cesse de tourner en rond, et, avec le temps, les énigmes – qui sont l'élément fort de ce manga – risquent de sentir le réchauffé. Dans le dessin, ■ style de l'auteur est vraiment admirable. De l'excellent travail. ■



RANMA 1/2 VOL. 33

# Mi-homme mi-travelo!



Nul besoin de présenter cette série. Nous en sommes déjà au 33<sup>e</sup> volume. Dans ce volet, Ryôga devient un enfant de ■ ans après avoir mangé un champignon magique. Il trouve refuge chez la famille Tendo où Ranma subit la même transformation. La rivalité entre ces deux personnages va donc continuer, mais à une taille réduite. Encore quelques volets, et Ranma deviendra l'une des parutions manga les plus longues en

France. Depuis ■ premier volet, ■ style de l'auteur n'a pas changé. Le tout est de très bonne qualité. Pour ce qui est du scénario, force est d'admettre que l'on commence à tourner en rond. On se demande vraiment quel sera le dénouement. Quoi qu'il en soit, *Ranma 1/2* reste égal à lui-même: un titre très drôle et bien pêchu. ■



## MANGAS 2

■ **BASARA VOL. 3.** Tataru alias Sasara poursuit son périple et sa lutte contre le roi Rouge. Dans ce troisième volume, elle est capturée par des pirates. Ces derniers sont dirigés par une jeune femme vouant une haine absolue envers le roi Rouge et ses acolytes.



■ **GTO VOL. 8.** La parution de *GTO* est très rapide. Nous voilà déjà au huitième volet. Dans celui-ci, Eikichi Onizuka va en faire voir des vertes ■ des pas mûres à Urumi, une élève surdouée qui voue une haine totale au corps professoral. Le ton reste inchangé dans ce manga aussi satirique que drôle. À lire...



■ **KATSUO VOL. 6.** Katsuo poursuit son entraînement pour devenir un grand maître de la bagarre. Les adversaires rencontrés deviennent de plus en plus puissants, ■ notre héros se doit d'apprendre de nouvelles techniques. Par chance, Ryûzaki est toujours là pour l'aider.





## Nintendo Game Cube

Nintendo diffuse actuellement des spots de publicité pour préparer le lancement de la Game Cube aux États-Unis, le 14 novembre 2001.

### TECHNO

■ **E-CARD.** Au Japon, Nintendo annonce une foule de séries à sortir au format e-Card, se lisant avec l'extension GBA. Cette fois, le géant de Kyoto ne s'adresse pas seulement à des mêmes shootés au Pokémon. Il veut viser des publics variés, dont les adultes ou les gamers âgés, genre Niico. On attend avec impatience, une série basée sur les Game & Watch (les vieux jeux électroniques en cristaux liquides). Plusieurs cartes seront vendues dans un même sachet, et il faudra les collectionner toutes. Les jeux seront stockés dans les bandes codées de la carte, une prouesse technique ! La révolution papier est en route.

■ **SEGA PC.** Encore une fois, Sega tente l'aventure du PC. Plusieurs titres Dreamcast sont déjà prévus sur PC, grâce à un accord signé avec Empire Interactive : Sega Marine Fishing et Hundred Swords. De plus, Virtua Tennis et Crazy Taxi sont déjà sur les rangs d'une prochaine adaptation. Néanmoins, les sorties ne concernent pour l'instant que les USA.

■ **LINUX SUR PS2.** Le kit Linux pour PS2, sorti au Japon, a fait baver d'envie plus d'un programmeur. Eh bien, Sony prévoit enfin de le sortir en Europe et aux USA. Rappelons que Linux est un système d'exploitation très stable, qui s'est imposé rapidement comme le chouchou des programmeurs et autres bidouilleurs en informatique. Aucune date n'a été fixée pour l'instant.

■ **SEGANET PAYANT.** Sega a annoncé qu'à partir du 1<sup>er</sup> novembre, le service de SegaNet (soit Dreamarena en France) devient payant. Pour l'instant, cela ne s'applique qu'aux Américains qui devront payer un abonnement de 9,95 \$ par mois (hors coût de communication) pour continuer à surfer, à envoyer des mails et à jouer en réseau sur la Dreamcast.

Déjà, à l'époque de la Nintendo 64, le fabricant japonais avait amorcé un changement de style dans sa communication : il voulait alors se défaire de son image trop « enfantine », afin d'attirer un public plus mature.

Continuant sur la même lancée, ce nouveau spot s'adresse résolument aux « jeunes adultes », et non plus aux enfants. On y croise évidemment le symbole du cube, à l'intérieur duquel il se passe plein de choses. Les personnages qui y sont

confrontés s'immergent complètement dans l'univers des jeux. Sur fond de musique techno branchée, ce spot contient moult clins d'œil à Wave Race, Rogue Leader, Pikmin, Super Smash Bros, entre autres... ■





- PARIS/ST LAZARE**  
6 rue d'Amsterdam  
75009 PARIS  
Tel : 01 53 320 320
- PARIS/JUSSIEU**  
rue des Fossés Saint Bernard  
75005 PARIS  
Tel : 01 43 29 55 55 - 01 46 33 68
- PARIS/ST MICHEL**  
56 boulevard St Michel  
75006 PARIS  
Tel : 01 43 25 55 55
- PARIS/VICTOR HUGO**  
137 avenue Victor Hugo  
75116 Paris  
Tel : 01 44 05 00 55
- PARIS/VAUGIRARD(15)**  
365 rue de Vaugirard  
75015 Paris  
Tel : 01 53 688 688
- CHELLES (77)**  
Centre Commercial Chelles 2  
Nationale 34 - 77508 Chelles  
Tel : 01 64 26 70
- ORGEVAL (78)**  
C. Cial Art de Vivre Niv 1  
Tel : 01 39 08 11 60
- VERSAILLES (78)**  
16 rue de la Paroisse  
78000 Versailles  
Tel : 39 50 51 51
- VELIZY (78)**  
37, avenue de l'Europe  
78140 VELIZY VILLACOUBLAY  
Tel : 01 30 700 500
- CORBEIL (91)**  
C. Commercial VILLAGE A6  
91813 VILLAGE  
Tel : 01 60 86 28
- ANTONY (92)**  
25 av. de la Division Leclerc N20  
92160 Antony  
Tel : 01 46 665 666
- BOULOGNE (92)**  
60 av. du Général Leclerc N.10  
92100 BOULOGNE  
Tel : 01 41 31 08 08
- LA DEFENSE (92)**  
C. Cial Les Quatre Temps  
Rue des Arcades Est - Niv. 2  
Tel : 47 73 00 13
- AULNAY (93)**  
C. Cial Parinar - Niv. 1  
93606 Aulnay sous Bois  
Tel : 48 39 39 39
- PANTIN (93)**  
63 avenue Jean Lallive - N. 3  
93500 PANTIN  
Tel : 01 48 441 321
- ST DENIS (93)**  
C. Cial St Denis Basilique  
6 passage des Arbalétriers  
93200 ST DENIS  
Tel : 01 42 43 01 01
- DRANCY (93)**  
C. Cial DRANCY AVENIR  
220, rue de Slograd - N.166  
93700 DRANCY  
Tel : 01 43 11 37 36
- CHENNEVIERES (94)**  
C. Cial PINE-VENT N. 4  
94490 ORMESSON  
Tel : 01 45 939 939
- CRETEIL (94)**  
8 rue du Général Leclerc  
94000 Créteil  
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)  
Tel : 01 49 93 93 93
- KREMLIN BICETRE (94)**  
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7  
94270 Kremlin Bictre (Fort d'Issy)  
Tel : 01 43 901 901
- FONTENAY SOUS BOIS (94)**  
C. Cial Val de Fontenay  
94120 Fontenay sous Bois  
Tel : 01 48 76 6000
- CERGY PONTOISE (95)**  
C. Cial Cergy 3 Fontaines  
95000 Cergy  
Tel : 01 34 24 98 98
- SANNOIS (95)**  
C. Cial Carrefour  
95110 SANNOIS  
Tel : 01 30 25 04 03
- MARSEILLE (13)**  
C. Cial Grand Littoral  
13404 MARSEILLE  
Tel : 04 91 09 80 20
- HEROULVILLE ST CLAIR (14)**  
C. Cial St-Clair  
14200 HEROULVILLE St-Clair  
Tel : 02 31 951 952
- TOULOUSE (31)**  
14 rue Tempéloniers  
31000 Toulouse  
Tel : 05 61 216 216
- RENNES (35)**  
20, rue du Maréchal Joffre  
35000 Rennes  
Tel : 99 78 25 25
- REIMS (51)**  
44, rue de Talleyrand  
51100 REIMS  
Tel : 33 26 91 04 04
- LILLE (59)**  
52 Rue Esquermoise  
59000 LILLE  
Tel : 03 20 519 559
- FLERS (59)**  
C. Cial Carrefour Douai-Flers  
RN 43  
59128 FLERS en Escrebiaux  
Tel : 03 27 98 05 05
- COMPIEGNE (60)**  
37, 39 cours Guyonnet  
60200 COMPIEGNE  
Tel : 03 44 20 52 52
- LYON (69)**  
5, rue Victor Hugo  
69002 LYON  
Tel : 04 72 409 405
- LE MANS (72)**  
44, av. du Général De Gaulle  
72000 LE MANS  
Tel : 02 43 23 4004
- ALBERTVILLE (73)**  
C. Cial GIANT CASINO  
Z.A. du Chiriac  
73200 ALBERTVILLE  
Tel : 04 79 31 20 30
- AMIENS console (80)**  
19 rue des Jacobins  
80000 Amiens  
Tel : 03 22 92 88 88
- AMIENS PC (80)**  
1, rue Lamark  
80000 Amiens  
Tel : 03 22 80 06 06
- POITIERS (86)**  
12 rue Gaston Huln  
86000 Poitiers  
Tel : 05 49 50 98 58
- Ouvrez le dimanche**  
Jeux en Réseau & Internet

# SCOREGAMES

MULTIMEDIA

**NOUS RACHETONS CASH**  
TOUS VOS  
**JEUX VIDEO**

\*Voir modalités en magasin

## Playstation 2

<b>Jak &amp; Daxter</b> PlayStation 2  Ref: 30860	<b>Worl Rally Champ.</b> PlayStation 2  Ref: 30869	<b>Devil May Cry</b> PlayStation 2  Ref: 31700	<b>Age of Empires 2</b> PlayStation 2  Ref: 31485
<b>Tony Hawk's 3</b> PlayStation 2  Ref: 30820	<b>Baldur's Gate Dark Alliance</b> PlayStation 2  Ref: 31253	<b>SSX Tricky</b> PlayStation 2  Ref: 31577	<b>Max Payne</b> PlayStation 2  Ref: 30449
<b>Pro Evolution Soccer</b> PlayStation 2  Ref: 31501	<b>Esplon pour Cible</b> PlayStation 2  Ref: 31579	<b>Half-Life</b> PlayStation 2  Ref: 30898	<b>SplashDown</b> PlayStation 2  Ref: 31064

## PS One

<b>Harry Potter</b> PlayStation Ref: 31573	<b>Syphon Filter 3</b> PlayStation Ref: 31935	<b>FIFA 2002</b> PlayStation Ref: 31563	<b>Tony Hawk 3</b> PlayStation Ref: 30801	<b>Taxi 2</b> PlayStation Ref: 31142	<b>Castlevania Chronicles</b> PlayStation Ref: 31516
--	---	---	---	--	--

## Game Boy Advance

<b>Doom</b> Ref: 30844	<b>Street Fighter</b> Ref: 31130	<b>Harry Potter</b> Ref: 31563	<b>Atlantide</b> Ref: 31370	<b>Spyro 4</b> Ref: 30801	<b>Warland 4</b> Ref: 31758
<b>Tetris World</b> Ref: 31364	<b>ISS</b> Ref: 31513	Nos équipes seront heureuses de vous accueillir les dimanches 2, 9, 16 et 23 décembre. N'hésitez pas à appeler votre magasin pour connaître ses horaires d'ouvertures			

**POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 50€ (327,98F) (MOINS CONSULE-LECTEUR) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS\***  
 (\*Le délai de livraison en 24H ou 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers) - \* Cette offre ne concerne que la métropole et n'est pas cumulable avec d'autres réductions

CONCOURS  
SCOREGAMES.COM

LE SEIGNEUR  
DES ANNEAUX  
LA COMMUNAUTE DE L'ANNEAU  
GAGNEZ DVD

VOUS POUVEZ  
COMMANDER  
PAR TELEPHONE  
01 46 735 720  
PAR FAX  
01 46 735 720  
PAR MINTEL  
36-15 SCOREGAMES  
PAR INTERNET  
SCOREGAMES.COM

## VENTE PAR CORRESPONDANCE

Prix affichés valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasins peuvent varier sensiblement

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_  
 Adresse : \_\_\_\_\_  
 Ville : \_\_\_\_\_  
 Code Postal : \_\_\_\_\_ Téléphone : \_\_\_\_\_  
 Code Client : \_\_\_\_\_ E-Mail : \_\_\_\_\_

Dans le cadre de l'achat  
d'un produit  
"déconseillé aux mineurs"  
Je certifie être majeur(e)  
Merci d'apposer votre  
signature

Score-Games VPC  
6-12 rue d'Avallée  
92245 MALMAISON cedex

### Mode de Règlement

- ☐ Je règle par chèque  
☐ Je règle par mandat  
☐ Je règle par Carte Bancaire n° : \_\_\_\_\_

Expire le : \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
 Signature : \_\_\_\_\_

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Distingo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/CORSE/MONACO (1 à 6 jeux/films 99F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		



# SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER™



PlayStation®2

GAME BOY ADVANCE

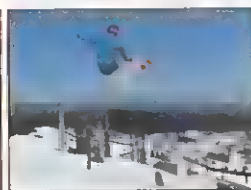
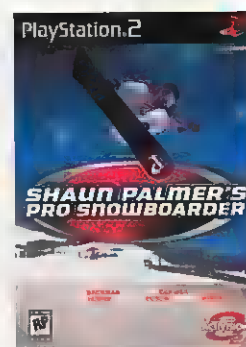


© 2001 Activision, Inc. Et ses filiales. Publié et distribué par Activision Publishing, Inc. Activision est une marque déposée et Activision 02, Shaun Palmer's Pro Snowboarder et Pro Snowboarder sont des marques commerciales de Activision, Inc. Et ses filiales. Tous droits réservés. Shaun Palmer est une marque commerciale de Shaun Palmer. Toutes les autres marques et tous les noms de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.





LA NEIGE COMME  
VOUS NE L'AVEZ  
**JAMAIS**  
**GOÛTÉE**



**ACTIVISION**  
**2**  
SPORTS REVOLUTION  
activision02.com



# dossier

# LA GROSSE B



Tout le monde – éditeurs tiers, presse grand public et spécialisée – était à Cannes les 16 et 17 octobre. Le X-01 était l'événement du jeu vidéo à ne rater sous aucun prétexte : deux jours de folie dans la villa de Pierre Cardin (Papinou, pour les intimes). Deux jours dans un décor psychédélique très « seventies », pour faire la fête, jouer, assister aux nombreuses annonces, interviews et présentations de jeux. Le prix et la date de sortie de la Xbox y furent annoncés, ainsi qu'une profusion de jeux (une cinquantaine) lors du lancement. Remarquable!

Switch

**S**andy Duncan, le vice-président de Microsoft Europe, l'a annoncé : la Xbox sera commercialisée le 25 novembre aux États-Unis, le 22 février 2002 au Japon, et, enfin, le 14 mars 2002 en Europe. Elle coûtera la somme de 459 euros, soit 3125 francs. L'objet en impose par sa taille, et ses 55 cm de diagonale nous empêcheront de le trimbalier partout. Ce grand bloc noir, véritable boîte de Pandore, contient un disque dur légèrement revu à la baisse : initialement prévu à 10 Go, il sera finalement de 8 Go. Pourquoi cette capacité ? Sans doute pour y stocker, outre les sauvegardes, de la

musique ou des fonds sonores. Les nombreuses connexions audio et vidéo de la machine permettent de la relier aux chaînes de salon les plus performantes du moment.

## Plus ou moins cher ?

La façade de la console comporte quatre connecteurs pour les manettes, sur lesquels on pourra brancher également des accessoires, comme le casque à micro intégré, pour les jeux recourant aux commandes vocales. Le jeu en ligne pourra se déployer, grâce à la carte ethernet

(permettant les connexions haut débit, câble, ADSL...) de la

bête. Bref, c'est un peu plus qu'une console et une manette qui sont compris dans le prix de vente. C'est du moins l'argument avancé par Microsoft pour expliquer pourquoi le prix de lancement, qui devait être inférieur à celui de la PS2, ne l'est plus du tout...

## Du bo, du bon, du Billoo

Par ailleurs, depuis les déclarations dithyrambiques de Bill Gates (datant seulement de quelques mois), certains paramètres ont changé. Ainsi, la fréquence du processeur graphique nVidia n'est plus de 250 MHz, mais de 233 MHz, ce qui implique une capacité un tout petit peu moindre à afficher des polygones. Rien d'affolant toutefois, les performances techniques de la Xbox restent inédites. Un exemple frappant, la mémoire vidéo de la PS2 est de 16 Mo, contre 64 Mo pour la Xbox... Du bon, et du moins bon donc...

mais rien qui permette de tirer des plans sur la comète. La guerre des consoles ne fait que commencer.





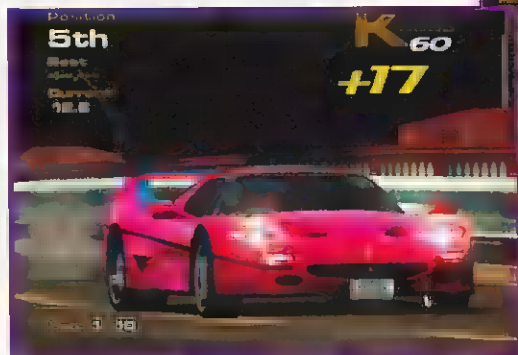
# OÎTE À MALIX

## Microsoft



## Project Gotham Racing

**M**icrosoft a su convaincre la plupart des éditeurs de jeux vidéo de développer des jeux pour sa machine. Eidos, Infogrames, THQ, Sega, EA, Ubi Soft et bien d'autres étaient présents au X-01. Il est vrai que beaucoup proposent des conversions de softs connus, mais on trouve aussi des titres inédits voire originaux. Des personnalités du monde vidéoludique, comme Lorne Lanning (Oddworld) et Peter Molyneux (Populous), croient fermement que la Xbox tirera son épingle du jeu. Peter Molyneux a annoncé le développement d'un nouveau titre, Before Christ (sur lequel nous n'avons pas plus d'infos que ça...). Microsoft proposera à la sortie de la console une dizaine de jeux édités par ses soins. Parmi ceux qui nous ont impressionnés, voici une petite sélection. Eh oui, il a bien fallu choisir, nous n'avons pas tout le magazine pour en parler!



On retrouve les créateurs de MSR sur Xbox, avec un jeu de caisses des plus sympathiques. À mon sens, on ne révolutionne pas les jeux vidéo avec des simulations sportives ou des courses automobiles, mais il se trouve que ce titre sort de l'ordinaire. Rouler pour gagner, c'est ce que proposaient la plupart des jeux du genre. Gotham, lui, propose de piloter pour le style, en collectionnant des points en fonction de vos prouesses. Dérapages, tête-

à-queue et autres effets de style vous donneront les points indispensables pour évoluer dans le soft. Plus de 200 circuits modélisés d'après les quartiers de Londres, Tokyo, San Francisco et New York, permettront les courses les plus folles. Dans chacune des quatre villes, l'autoradio diffusera la musique locale. À première vue très agréable à jouer, Project Gotham Racing laisse présager du meilleur pour la Xbox. Développeur: Bizarre Creations.



## Nightcaster

Nightcaster est un jeu d'aventure-action qui vous met dans la peau d'un magicien du nom d'Arran. Votre but est des plus classiques: des forces maléfiques ont une fois de plus envahi votre monde fantastico-médiéval, et il faut les repousser. Le héros de cette aventure possède plus de 40 sorts: lumière, obscurité, feu et eau. Le jeu utilise les deux sticks analogiques de la Xbox, l'un contrôle le personnage, l'autre les magies. Jusque-là, vous vous dites que cela ne sort pas trop de l'ordinaire. En fait, l'originalité du jeu tient dans la gestion du temps qui s'écoule. Ainsi, vous verrez la nuit succéder au jour, et le nombre des années fera évoluer votre personnage qui passera par quatre stades, enfant, adolescent, adulte

puis vieillard. Évidemment, ses possibilités et ses caractéristiques évolueront aussi. Graphiquement, le jeu est séduisant, avec une foule d'actions à l'écran, vos magies se mêlant à celles des ennemis dans une myriade de particules. Au premier coup d'œil, on pourrait même croire qu'il s'agit d'un shoot'em up, tant l'action est intense. Mais que l'on se rassure, les interactions avec les personnages non joueurs et la résolution d'énigmes seront aussi de la partie, comme dans tout jeu d'aventure qui se respecte...

Développeur: VR-1 Entertainment.





# dossier

## Halo



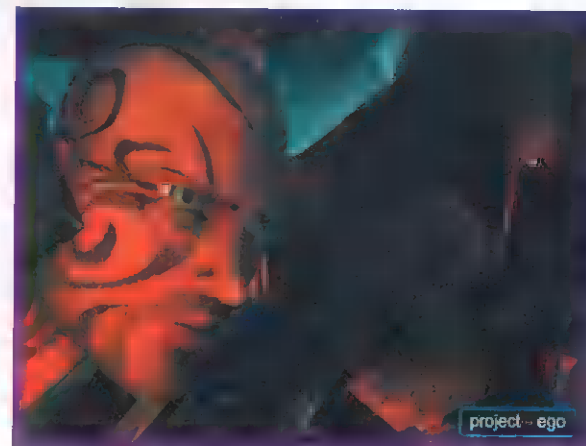
Ce Doom-like, annoncé depuis un moment, promet de grands moments d'action. Après y avoir joué, nous sommes en position de l'affirmer! L'atmosphère est saisissante. Le jeu commence sur la planète Halo dont vous devrez percer les secrets; à quelques mètres de vous, une grande cascade d'eau, magnifique... dans le ciel, les étoiles, les planètes, les soleils... L'affichage de la Xbox permet de savourer une foule de détails, et offre une bonne vision d'ensemble. Le vaisseau ennemi apparaît, loin dans le ciel, avant de pénétrer l'atmosphère de la planète. Viennent ensuite les combats, plutôt spectaculaires, qui font appel à de nombreux effets spéciaux. Les grenades au plasma déclenchent une onde de choc tout

simplement magnifique, les impacts électromagnétiques sur les combinaisons des ennemis sont eux aussi très réussis. Il faut, bien sûr, parler de l'utilisation des véhicules. Certes, le joueur ne sera pas grisé par la sensation de vitesse (Halo n'est pas un jeu de course), mais il pourra contrôler sa jeep tout en tirant à la mitrailleuse, et cela avec une certaine facilité... Autre chose intéressante, le mode coopération, en écran splitté, est vraiment bien géré. Malgré une action intensive, le jeu reste clair et parfaitement animé. Plus qu'un simple shoot, il est évident que Halo nous réserve des surprises.  
Développeur: Bungie Studios.



## Project Ego

Très peu d'infos sur ce RPG encore à l'état de projet, et c'est dommage, car il semble intéressant, voire révolutionnaire. Il propose de réaliser le destin d'une vie virtuelle! Vous incarnez, au choix, un garçon ou une fille, âgé(e) d'une quinzaine d'années au début de l'aventure. Comme dans la vraie vie, sous l'effet du soleil, votre peau se hâle, et à force de manger, vous prenez de l'embonpoint... bref, Project Ego devrait être un jeu qui repousse les limites de l'interaction entre le joueur et l'environnement virtuel. Par exemple, une blessure deviendra une cicatrice, et avec le temps, vos cheveux grisonneront. Vos actions dans le monde dans lequel vous vous trouvez auront des conséquences. Jetez une graine par terre et un arbre poussera; menez des combats épiques et les gamins copieront votre coupe de



cheveux... Mais vous pourrez aussi prendre la mauvaise pente, et si vos actions sont mauvaises, l'environnement du jeu et les personnages qui le peuplent en seront affectés. Un titre prometteur à surveiller de près...

Développeur: Big Blue Box Studios.





## Oddworld : Munch's Oddysee

Le voile du mystère se lève peu à peu sur ce nouvel épisode de la saga Oddworld. Désormais tout en 3D, le jeu propose de nombreuses nouveautés. Le déroulement a bien changé. Il faut maintenant récolter des Slecce, sortes de petites boules vertes probablement végétales, qui vous permettront d'ouvrir des passages ou d'actionner certains mécanismes. Plus que jamais, les valeurs essentielles de la société sont mises en avant : entraide, solidarité, compassion...

On retrouvera les Mudokons sous toutes leurs formes, mais aussi de nouvelles espèces, aquatiques comme celles de Munch, ou carnivores comme ces petites boules de poils sautillantes que sont les Fuzzles. Si Abe est capable d'envoûter bien des créatures d'Oddworld, Munch, lui, opère de façon similaire sur les appareils électroniques (caméra de sécurité, grues...), et utilise son fauteuil roulant en mode turbo ainsi qu'un système de sonar. On retrouve aussi le « gamespeak », qui permet de dialoguer avec les autres créatures d'Oddworld, enrichi de quelques mots de

vocabulaire. Voilà qui promet une très grande richesse de jeu et le dépaysement le plus total. Plus rien ne devrait gâcher le plaisir des joueurs, pas même les caméras, qui ont bénéficié d'un tout nouveau système très performant.

Développeur : Oddworld Inhabitants.



## Amped : Freestyle Snowboarding

On pourrait traduire *amped* par « survolté ». Dans ce jeu, on surfe librement à flanc de montagne. Les mouvements des surfeurs sont très réalistes, et le rendu de la neige, avec ses effets de scintillement magnifiques et ses traînées poudreuses, impressionnant... Amped est estampillé « freestyle », mais que les puristes du bon gros ride sauvage ne s'inquiètent pas : ils pourront rider les spots cachés dans les

sapins entre les pistes. Parmi les objectifs à atteindre : placer des tricks devant la presse, suivre les pros, etc. De nombreuses stations sont représentées dans le jeu, dont la Mecque du freestyle et ses snow-park gigantesques, j'ai nommé Snow Summit. Amped est un des rares jeux à proposer des modules, kicks, tables et autres quarter pipe, très réalistes et bien disposés. En tout, on pourra choisir entre 120 parcours répartis un peu partout dans le monde, avec des possibilités de ride quasi infinies. La grosse originalité du jeu, c'est l'ajout d'un nouveau paramètre lors des affrontements en multijoueur : entre deux runs, on pourra balancer des boules de neige sur les poteaux. Fun, non ? La fonction DVD de la Xbox sera bien exploitée, Amped contenant 150 morceaux audio à ripper sur le disque dur pour faire ses « playlist » tranquillement. D'après les parties que nous avons pu disputer, Amped semble vraiment réussi. Vivement l'hiver !

Développeur : Microsoft





# Les éditeurs tiers

Ceux qui ont rejoint Billoo dans sa croisade contre le méchant Sony et le vilain Nintendo ne sont pas des développeurs sous-développés. Si la plupart des gros éditeurs (EA, Activision...) ont décidé de travailler avec Microsoft, c'est parce que la programmation sur

cette machine est assez conviviale, grâce à des outils optimisables par l'ensemble des développeurs, qui constituent ainsi une base de données commune en constante évolution. Bref, moins cher, plus rapide, le développement de jeux sur Xbox en intéresse plus d'un.

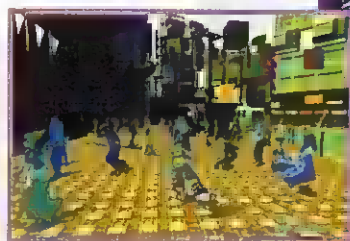
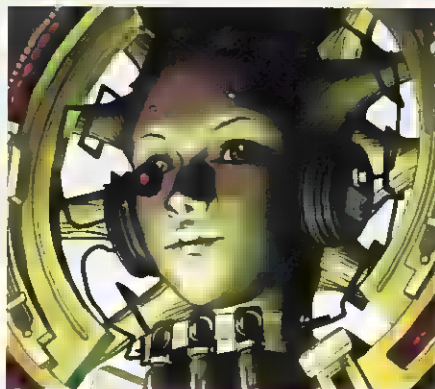
## Sega : le chemin de X

**S**ega arrive avec ses titres sur la Xbox : ça, c'est une bonne nouvelle ! Pour l'instant, son catalogue n'est pas énorme, mais ça devrait s'arranger. Gun Valkyrie et Jet Set Radio constitueront un bon début à ce qui sera peut-être la renaissance de Sega...

### Gun Valkyrie

Gun Valkyrie est un dessin animé japonais, dont le scénario du jeu s'inspire directement. Dans un monde futuriste et apocalyptique, on contrôle un immense robot, un mécha équipé d'armes plus dévastatrices les unes que les autres. Un appel de détresse envoyé de la planète Tilnag attire votre attention, c'est là que des combats apocalyptiques vont se dérouler. Sur cette planète, l'écosystème est régi par des insectes géants qui vous mèneront la vie dure. Gun Valkyrie devrait offrir une action arcade comme seul Sega sait le faire. On a hâte de voir la version finale.

Développeur : Smilebit.



### Jet Set Radio Future



Qui ne connaît pas Jet Set Radio ? Ce jeu de roller « inline » complètement loufoque, au graphisme façon cartoon, après avoir connu un succès énorme sur la Dreamcast, pointe le bout de son nez sur la Xbox. Le but de votre mission est toujours la même : graffiter toute la ville et montrer que votre gang de rideurs fous est le plus fort du coin, tout ça sur fond musical diffusé par la radio locale, la bien nommée Jet Set Radio. Évidemment, le jeu est encore plus beau, avec des textures impeccables... De nouveaux tricks, une jouabilité agréable, et, bien sûr, de nouvelles missions vous attendent en solo, dans des environnements renouvelés eux aussi. Mais, comme la plupart des éditeurs le comprennent, le jeu vidéo a besoin de renouveau. C'est pour cela que cette version possède des modes multijoueurs inédits, dans lesquels on choisira entre la coopération et l'affrontement. La rue, le hip-hop, le ride entre les voitures, les embrouilles avec les racailles, les graffitis sur les murs... Bref, notre vie de tous les jours retranscrite sur Xbox, mais en plus colorée bien sûr...

Développeur : Smilebit.





LES PLUS  
FIDÈLES SONNERIES

**CATALOGUE COMPLET:**  
Nous avons bien sûr des centaines d'autres sonneries. Pour les choisir, utilisez le téléphone 0899 70 72 72, le minitel 3617 MONMOBILE ou notre site web [www.mobilis.fr](http://www.mobilis.fr).

**CATALOGUE COMPLET:**

Nous avons bien sûr des centaines d'autres sonneries. Pour les choisir, utilisez le téléphone 0899 707272, le minitel 3617 MONMOBILE ou notre site web [www.mobilis.fr](http://www.mobilis.fr).

**1, 2, 3, 4, 5... personnalisez VRAIMENT votre mobile!**

**0899 70 72 72**

Aussi par Internet... **www.mobiles.fr**

**Et par minitel! 3617 MON MOBILE**

## JEUX VIDÉO

56780	Alone in the dark	56607	Final Fantasy: victoire	56807	Parappa the Rapper 2
56671	Crash Bandicoot	56726	Gran Turismo 3	56678	Parasite Eve
56572	Dragon Ball: Port	56781	Half Life	56783	Red Faction
56727	Driver 2	56806	Jak & Daxter	56674	Resident Evil
56677	Final Fantasy: chocobos	56608	Metal gear solid: poursuite	56809	Silent Hill 2
56606	Final Fantasy: intro	56782	Metal gear solid: thème	56676	Sonic
56659	Final Fantasy: thème principal	56673	Pac Man	56609	Tomb Raider

## SÉRIES TV / DESSINS ANIMÉS

56814 20h TF1	56789 Dragon Ball Z	56635 Mission Impossible
56749 Albator	56617 Friends	56706 NYPD Blues
56704 Ally Mc Beal	56654 Goldorak	56714 Olive et Tom
56603 Amicalement votre	56602 L'île aux enfants	56809 Pop star
56737 Babylon	56733 L'inspecteur Gadget	56804 Sauvé par le gong
56729 Beverly Hills	56811 La croisière s'amuse	56805 Sauvé par le gong
56616 Buffy contre les vampires	56629 La panthère rose	56716 San ku kai
56610 Candy	56795 Les animaux du monde	56813 Sex in the city
56747 Capitaine Flam	56735 Les cités d'or	56705 South Park
56738 Chapeau melon & bottes	56615 Les simpsons	56651 Starsky & Hutch
56650 Chapi Chapo	56736 Les soprano	56734 Ulysse 31
56802 Code Quantum	56730 Mac Gyver	56728 Un gars, une fille
56652 Dallas	56682 Magnum	56683 Urgences
56652 Dingue de toi	56601 Maya l'abeille	56714 X-Files

**FILMS**

56633	Amélie Poulain	56740	L'exorciste	56641	Pulp fiction
56794	Arizona dream	56655	La boum	56718	Rocky
56808	Brazil	56788	La haine	56741	Scream
56754	Grease	56747	La plage	56679	Star Wars
56658	Il était une fois dans l'ouest	56657	Le bon, la brute et le truand	56743	Taxi
56715	Indiana Jones	56748	Le grand bleu	56795	Terminator
56639	James Bond	56753	Matrix	56742	Titanic
56792	Jeux interdits	56694	Men in Black	56695	Wild wild west

## RAP / RnB / RAI

56697 Aïcha	56690 Ghetto supa star	56785 Ride or die
56612 Belsunce breakdown	56689 I got 5 on it	56686 Rock Superstar
56627 Bow wow	56643 It wasn't me	56725 Sidi hbbi
56622 Cendrillon du ghetto	56624 J'voulais	56634 Stan
56644 Clint Eastwood	56694 Men in Black	56637 Survivor
56691 Come with me	56646 Miss californià	56632 The next episode
56698 Didi	56687 My name is	56770 U remind me
56799 Family affair	56621 R n'b 2 rue	56619 Walking away
56685 Gangsta's Paradise	56618 Real slim shady	56692 What's my name
56685 Girls, girls, girls	56693 Regulate	56695 Wild wild west

**POP / ROCK**

56787 Black eyed boy 56763 New year's day 56775 Sing  
56780 Californication 56757 Oye como va 56786 Still loving you  
56765 Hotel California 56641 Pulp fiction 56762 Sunday bloody sunday  
56769 Le vent nous portera 56790 Stairway to heaven 56764 We are! champion

**DANCE / ELECTRO / VARIÉTÉS**

56613 Aerodynamic	56771 It's raining men	56623 Starlight
56645 Can't fight the moon	56710 La lambada	56798 Trackin
56642 Daddy DJ	56776 Little L	56709 Up & down (Lofteurs)
56777 Gourmandises	56626 Près du moi	56801 Uptown girl
56631 I will survive	56778 So I begin	56800 You rock my world

## REGGAE

56767 Could you be loved 56759 Jammin' 56758 No woman no cry  
56773 Dépareillé 56774 La voix des sages 56772 Trop peu de temps



**HYMNES NATIONAUX / DIVERS / PUB / NOËL**



56.668	Hymne Algérie	56.723	Hymne Japon	56.604	Petit papa Noël
56.664	Hymne Allemagne	56.667	Hymne Maroc	56.713	Pub CNP Jazz suite
56.721	Hymne Chine	56.720	Hymne Portugal	56.604	Pub Dim
56.662	Hymne Espagne	56.661	Hymne Royaume Uni	56.605	Pub Hollywood Chewing gum
56.666	Hymne Etats Unis	56.746	Hymne Sénégal	56.700	Pub L'ami Ricoré
56.660	Hymne France	56.811	Les rois mages	56.620	Pub Levi's
56.670	Hymne Israël-Haïkva	56.702	Jingle bells	56.703	Pub Nescafé-Colegiala
56.663	Hymne Italie	56.653	Joyeux Anniversaire	56.810	Pub Nescafé-Open'up


**SONNERIES** Nokia: 3230-33xx-6090-61xx-62xx-63xx-7110-81xx-82xx-83xx-88xx-9xxx Ericsson: R320-  
R380-R520-T20-T29-T39-T39m Motorola: 250-3389-7689-V50-V100 Sagem: 93xx-94xx-95xx-30xx-9500  
Philips: 238-268-Ozen-Sanyo-Xenium **SIEMENS**: ME45-SL42-S45-SL45 **Siemens**: 511 50xx-J5-J6  
**LOGOS** Nokia: 32xx-33xx-5110-6090-61xx-62xx-63xx-710-81xx-82xx-83xx-88xx-91xx-92xx **Siemens**: ME45-SL42-S45-SL45  
**CARTES POSTALES** Nokia: 32xx-33xx-62xx-63xx-62xx-83xx-88xx **Ericsson**: R520-T20-T29-T39m **Siemens**: 511  
**LOGOS GEANTS** Nokia: 33xx **Siemens**: ME45-SL42-S45-SL45.

## 2 EXCLUSIF: LE LOGO PERSO

Escape	.	!	?	:	,	/	@
1	120	121	122	123	124	125	126
☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	♥
127	128	129	130	131	132	133	134
0	1	2	3	4	5		
110	111	112	113	114	115		
I	J	K	L	M	N		
444	5	55	555	6	66		



### 3 LOGOS

	23.503		
	23.521		
	23.380		
	23.319		
	23.493		
	23.554		
	23.387		
	23.401		
	23.437		
	23.471		
	23.380		
	23.362		
	23.444		
	23.562		
	27.721		
	27.745		

**Exclusif!** Pour avoir un logo personnalisé avec le **texte que vous voulez** (prénom, gag...), c'est très simple : **Choisissez** sur cette page un logo avec une zone marquée **Zone perso**. Ensuite, **appelez** le 0899 70 72 72 ou le 3617 **MONMOBILE**, choisissez **"Vous connaissez la référence"**. Le service vous demande la référence du logo choisi et vous propose de le personnaliser. Vous saisissez facilement votre texte grâce aux **équivalences des lettres** ci-contre, il ira s'inscrire dans la **Zone perso**.

Quand vous avez fini, le service vous donne la nouvelle **référence perso** de votre logo : notez-la, vous pourrez ainsi réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou le faire télécharger par vos amis : il sera **conservé à vie** !

6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	G	H
116	117	118	119	2	22	222	3	33	333	4	444
O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
666	7	77	777	7777	8	88	888	9	99	999	9999

**ALORS NICO, CA FRAG?**

choisissez votre logo, appelez le 899 70 72 72 ou le 3617 MON-MOBILE, indiquez le numéro du mobile... et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard!

flora vide utile pour encher un ancien logo <sup>1)</sup>	
Logo Vide	23 300
Logo PECHER	23 300
Logo PECHER	23 300
Logo PECHER	23 300

## 4 CARTES POSTALES AVEC OU SANS TEXTE !

Une Carte postale est un logo que vous envoyez à un correspondant. Vous pouvez aussi ajouter du texte (pour taper les lettres: voir "Logo perso"). Choisissez un logo sur cette page, Appelez le **0899 70 72 72** ou le **3617 MONMOBILE**, choix "Carte postale"... Et laissez-vous guider, c'est très rapide!

**5** **DESSINEZ**  
VOUS-MÊME VOTRE LOGO !

**Exclusif!** Pour avoir votre propre logo sur votre mobile (ou en faire profiter vos amis) c'est très simple : il vous suffit d'appeler le **0899 70 72 72** ou le **3617 MONMOBILE**, choisir "Dessinez votre logo" et de vous laisser guider. Bien sûr, vous devrez dessiner votre logo sur du papier quadrillé. Alors dessin original, logo de votre club ou association... personnalisez vraiment votre mobile!

**GAGNEZ** un Nokia 3330

**Téléphone: 0892 705 222**  
**ou Minitel: 3615 PLUS**

Il a tout: bibande, wap, autonomie, légèreté, logos et sonneries personnalisables... et mignon avec ça ! Il est utilisable avec n'importe quel opérateur. Il y a un deux Nokia 3330 à gagner par semaine: un sur le 0892 705 2222 et un sur le 3615 PLUS.



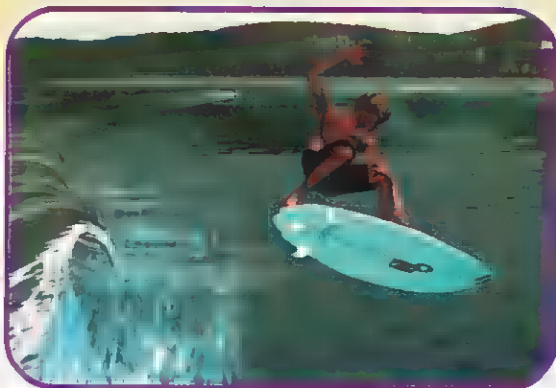
# Infogrames : faut que ça glisse...

Infogrames proposera pour la Xbox deux jeux de glisse. Dans un premier temps, c'est Transworld Surf qui sortira, puis TW Snowboarding. Au X-01, seul TW Surf était jouable; il devrait être dispo au lancement de la console. Pour le snowboard il faudra encore attendre.

## Transworld Surf

Transworld Surf est assurément le plus beau jeu de surf disponible, toutes plates-formes confondues. Les effets aquatiques sont vraiment bien rendus, et chaque «turn», chaque «slash», bénéficient d'une animation détaillée plus vraie que nature... L'esprit du surf étant respecté, il faudra faire bien plus que des figures dans les vagues pour progresser. Chaque spot possède plusieurs vagues, où vous irez surfer plus rapidement grâce à un scooter des mers. Bien sûr, on peut aller chercher la vague à la nage, mais c'est plus long, car il faut passer les séries de vagues en «duck-dive» (on plonge sous la vague). Une fois dans le

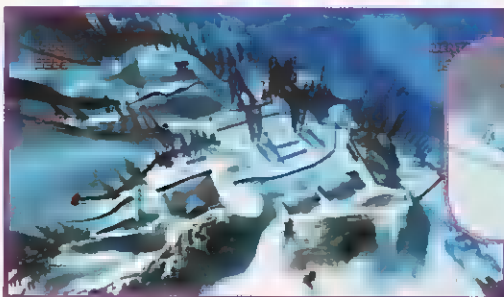
tube, les objectifs sont variés et assez nombreux. Des photographes vous attendent dans l'eau, il faudra bien évidemment placer une belle figure devant l'objectif ou faire peur aux mouettes en leur sautant dessus pour devenir la star de Transworld Mag. Le jeu possède aussi un système très intéressant de «karma». Si vous percuetez trop vos confrères, ou que vous avez une mauvaise attitude, votre style évoluera de façon plus radicale... mais les autres surfeurs viendront vous embêter, les requins vous croqueront les orteils, etc. Bref, les premières impressions sont excellentes! Développeur: Angel Studio.



## Transworld Snowboarding

Derrière ce titre se cache, en fait, Supreme Snowboarding, dont le développement avait été stoppé sur DC, et qui finalement est repris pour la Xbox. Plusieurs rideurs pros seront présents dans le jeu: Todd Richards, Tina Basich, Peter Line et bien d'autres... Chacun aura un trick spécial bien à lui et pourra évoluer dans un environnement très réaliste. On pourra s'y adonner jusqu'à quatre joueurs. Ceux qui n'ont pas d'amis se consoleront avec une foule de modes solo, slope-style, boarder-X, half-pipe, carrier... Bien sûr, on voyagera à travers le monde, USA, Suisse, France, Allemagne. Ça s'annonce vraiment bien! Le jeu devrait sortir en France fin 2002... Ça va être long, très long...

Développeur: Housemarque.





# Sierra : que sera, sera...

**S**ierra était bel et bien présent aux côtés de Microsoft. Pas de Half-Life, pas de Tribes 2, et c'est tant mieux, puisqu'à la place nous avons droit à deux titres originaux. Le premier, Malice, est un petit jeu très coloré, très mignon, plutôt original et qui reprend l'atmosphère d'Alice au pays des merveilles. Le second titre, c'est Swat, sur lequel nous possédons peu d'infos. Apparemment, cette version reprend plus ou moins le principe de la série sur PC, mais avec une bonne dose d'innovations. Quelque chose me dit que Sierra va nous faire aimer la Xbox.



## Malice : Kat's Tale

Argonaut, que les fans de la Super Nintendo connaissent bien (ils ont développé Starfox), nous propose une aventure colorée et rafraîchissante, mettant en scène une héroïne qui répond au doux nom de Kat. Cette innocente petite fille a fait une grosse bêtise qu'elle va regretter. Elle a libéré par accident un démon, et va devoir le combattre. Son arme principale, un gros marteau d'horloge, écrasera ses ennemis dans une myriade d'effets pyrotechniques et de pluie de particules. Ce jeu est un



hymne aux capacités techniques de la Xbox, vraiment magnifique. Les textures en bit-mapping sont irréprochables, avec des ombres parfaitement travaillées. De plus, Malice possède une atmosphère unique, un univers étrange et psychédélique dans lequel on s'immerge totalement. Malice: Kat's Tale sera sûrement l'un des jeux phares de la Xbox.

Développeur : Argonaut.



# Swing : c'est yo !

**S**wing est un petit éditeur pas vraiment super connu, mais le jeu qu'il propose sur Xbox risque de le propulser sur le devant de la scène vidéoludique. Enclave s'annonce plutôt bien, avec des effets visuels stupéfiants et une ambiance médiévale captivante.



## Enclave

Ce jeu d'aventure, développé par des Européens, risque de faire parler de lui. Le peu que nous avons pu y jouer nous a paru un vrai bonheur. L'action se déroule dans un univers virtuel qu'on pourrait situer au Moyen Âge. La jouabilité a fait l'objet d'un beau travail, et le personnage répond au doigt et à l'œil. Ce qui frappe, c'est l'ambiance « Dark Age ». Brouillard, ruelles désertes ou autres coins infestés de coupe-jarrets et monstres en tout genre, confèrent à cet univers une vraie profondeur. On sait que le jeu sera jouable à plusieurs et que diverses classes de personnages seront disponibles, à la manière d'un RPG. Attention toutefois, il ne s'agit ici que d'un jeu d'action pure et dure, avec des combats en temps réel qui seront impressionnants. Les graphismes sont, une fois de plus, au top, les animations criantes de vérité, et le souci du détail, omniprésent...



Encore un titre original, ce n'est pas nous qui nous en plaignons.

Développeur : Starbreeze Studio.





**P**as de doute, TDK se lance dans le jeu. Après s'être attaqué à la Game Boy Advance avec Lady Sia, le voici parti à l'assaut de la Xbox avec Shrek, un petit personnage plutôt marrant.



## Shrek

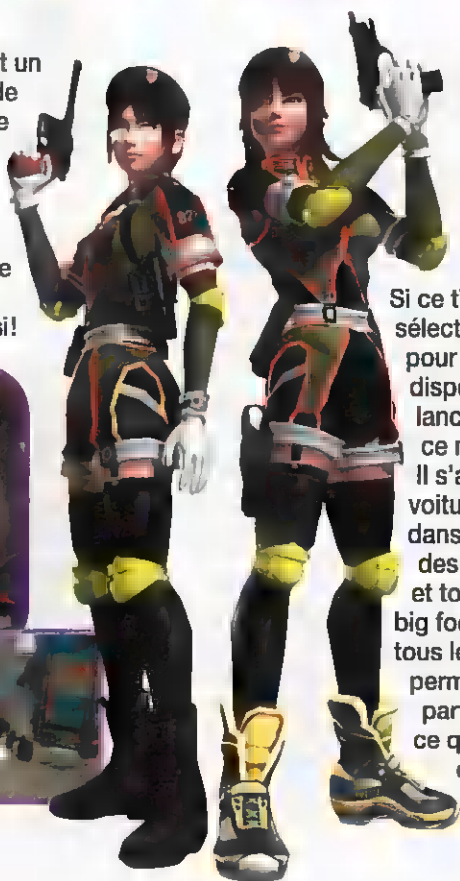
Shrek est l'adaptation vidéoludique du film du même nom réalisé par les studios Dreamworks. Le scénario, tout en étant basé sur celui du film, ne le calque pas complètement. Ici, Shrek apprend par son miroir magique que Merlin, un méchant sorcier, a capturé Fiona. Celle-ci se trouve dans la tour d'un château entouré d'une brume si épaisse qu'il est impossible d'y pénétrer. Shrek devra faire disparaître le brouillard en faisant le Bien. Occupation louable pour le joueur, qui aura fort à faire, au travers de huit mondes dans lesquels l'attendent six missions. Todd Mac Farlane a participé au design des trois personnages qui vivront cette aventure haute en couleur, à l'humour scatologique. La participation du maître américain du comics apportera sûrement sa touche à ce petit jeu qui semble bien parti.

Développeur : Digital Illusions.



# Activision : une vision de l'actif ?

**Q**ui a dit qu'Activision était un éditeur frileux, refusant de prendre des risques et se contentant de sortir adaptation de Tony Hawk sur adaptation de Tony Hawk ? Wreckless, un jeu de voitures qui s'annonce plutôt explosif, apporte la preuve du contraire. Que les fans se rassurent : Tony Hawk sera là aussi !



## Wreckless

Si ce titre a été sélectionné par Microsoft pour faire partie des jeux disponibles lors du lancement de la Xbox, ce n'est pas pour rien. Il s'agit d'un jeu de voitures à missions, dans lequel vous pilotez des véhicules énormes et tout-terrain : humvee, big foot, tanks... Bien sûr, tous les coups sont permis. On peut rouler partout et détruire tout ce qui bouge, et même ce qui ne bouge pas. Attention, toutefois, le jeu

prend en compte les dégâts matériels, histoire de pas trop bourriner non plus. L'action se situe dans les rues de Hongkong. Le joueur aura le choix entre incarner un agent des forces spéciales opposé à la mafia, ou bien incarner une taupe, censée établir des liens entre la mafia et la police du pays. Les rues de Hongkong ne sont pas larges, ce qui garantit une action intense et des carambolages de folie. Ce titre s'est révélé diablement fun à jouer. Il contiendra, bien sûr, des modes multijoueurs.

Développeur : Bunkasha.





10 04 52 57 21 92



# dossier

## THQ

### Dark Summit

Nous faisons la preview de Dark Summit sur PS2 dans les news de ce numéro. Pour plus d'infos reportez-y vous.



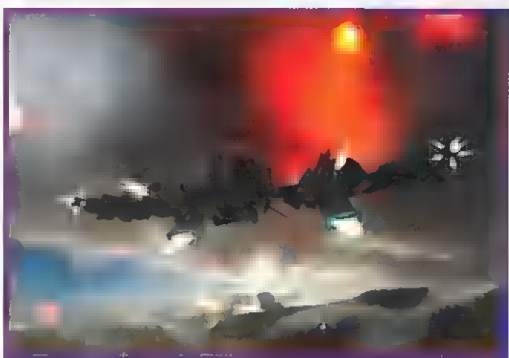
### New Legend

On retrouve le Japon antique dans un jeu d'aventure, plus d'infos bientôt...



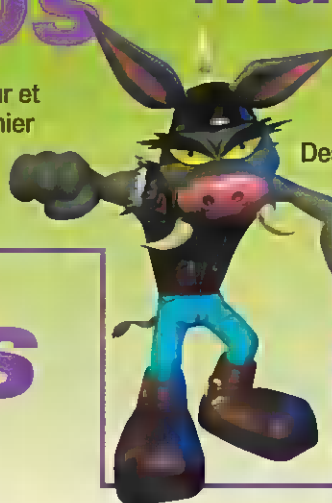
### Yager

Voilà un shoot spectaculaire qui promet des moments d'action intense.



## Eidos Mad Dash Racing

Eidos présentait L'Entraîneur et Mad Dash Racing. Ce dernier est un petit jeu de courses à la Micromaniacs, plutôt rigolo et bien speed.



Des courses effrénées sur des pistes plutôt folles.



## Lucas Star Wars : Obiwan Kenobi

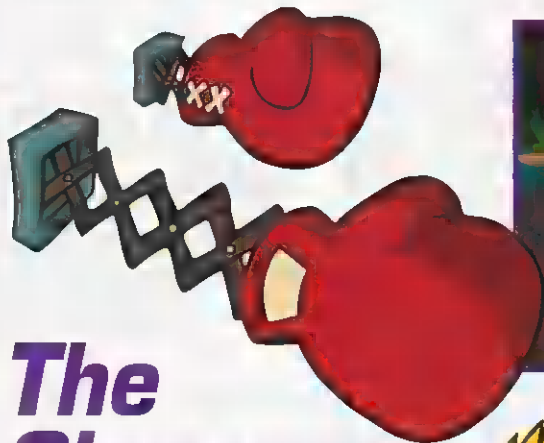
Si vous rêvez de manier le sabre laser comme un vrai jedi, vous pouvez toujours patienter avec ces quelques screens.



## Electronic Arts Cell Damage

Electronic Arts présentait toute sa gamme de sport, qui semble plutôt réussie. Cell Damage est un jeu de voitures qui reprend la technologie graphique de Jet Set radio. Quant aux Simpson, inutile de vous les présenter.

Un jeu de voitures qui nous réserve sûrement des surprises, wait and see!



## The Simpson

Ouh pinaise i pleut des donuts, chic, chic, chic!





# JE CONSOLE

**42 points de vente près de chez toi**

## LISTE DES MAGASINS JE CONSOLE

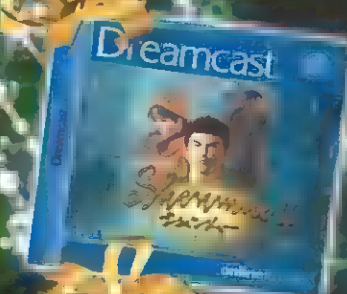
<b>JE CONSOLE</b>	<b>01000 BOURG EN BRESSE</b>	Tél. 04 74 22 42 96
<b>JE CONSOLE</b>	<b>06600 ANTIBES</b>	Tél. 04 93 34 15 85
<b>JE CONSOLE</b>	<b>10000 TROYES</b>	Tél. 03 25 40 16 02
<b>JE CONSOLE</b>	<b>10100 BAR-SUR-AUBE</b>	Tél. 03 25 03 10 47
<b>JE CONSOLE</b>	<b>21000 DIJON</b>	Tél. 03 80 30 11 12
<b>JE CONSOLE</b>	<b>21200 BEAUNE</b>	Tél. 03 80 22 02 02
<b>JE CONSOLE</b>	<b>25000 BESANCON</b>	Tél. 03 81 61 95 96
<b>JE CONSOLE</b>	<b>38000 GRENOBLE</b>	Tél. 04 76 48 07 55
<b>JE CONSOLE</b>	<b>45500 GIEN</b>	Tél. 02 38 38 16 85
<b>JE CONSOLE</b>	<b>50300 AVRANCHES</b>	Tél. 02 33 48 82 28
<b>JE CONSOLE</b>	<b>51000 CHALONS EN CHAMPAGNE</b>	Tél. 03 26 21 03 07
<b>JE CONSOLE</b>	<b>51100 REIMS</b>	Tél. 03 26 89 29 13
<b>JE CONSOLE</b>	<b>51300 VITRY LE FRANCOIS</b>	Tél. 03 26 73 73 70
<b>JE CONSOLE</b>	<b>52000 CHAUMONT</b>	Tél. 03 25 03 10 47
<b>JE CONSOLE</b>	<b>52100 SAINT DIZIER</b>	Tél. 03 25 06 45 68
<b>JE CONSOLE</b>	<b>54000 NANCY</b>	Tél. 03 83 36 64 22
<b>JE CONSOLE</b>	<b>54200 TOUL</b>	Tél. 03 83 63 11 78
<b>JE CONSOLE</b>	<b>54300 NEUVES MAISONS</b>	Tél. 03 83 47 67 42
<b>JE CONSOLE</b>	<b>54700 PONT A MOUSSON</b>	Tél. 03 83 82 51 07
<b>JE CONSOLE</b>	<b>55000 BAR LE DUC</b>	Tél. 03 29 79 20 90
<b>JE CONSOLE</b>	<b>55100 VERDUN</b>	Tél. 03 29 83 48 05
<b>JE CONSOLE</b>	<b>57200 SARREGUEMINES</b>	Tél. 03 87 95 36 23
<b>JE CONSOLE</b>	<b>57500 SAINT AVOLD</b>	Tél. 03 87 92 40 97
<b>JE CONSOLE</b>	<b>67000 STRASBOURG</b>	Tél. 03 88 35 53 09
<b>JE CONSOLE</b>	<b>67000 STRASBOURG</b>	Tél. 03 88 92 97 10
<b>JE CONSOLE</b>	<b>67160 WISSEMBOURG</b>	Tél. 03 88 54 22 75
<b>JE CONSOLE</b>	<b>67500 HAGUENAU</b>	Tél. 03 88 06 07 96
<b>JE CONSOLE</b>	<b>67600 SELESTAT</b>	Tél. 03 88 92 97 10
<b>JE CONSOLE</b>	<b>67700 SAVERNE</b>	Tél. 03 88 71 15 13
<b>JE CONSOLE</b>	<b>67800 BISCHWEIM</b>	Tél. 03 88 62 26 68
<b>JE CONSOLE</b>	<b>68300 SAINT LOUIS</b>	Tél. 03 89 89 44 96
<b>JE CONSOLE</b>	<b>70000 VESOUL</b>	Tél. 03 84 96 02 99
<b>JE CONSOLE</b>	<b>70300 LUXEUIL LES BAINS</b>	Tél. 03 84 40 57 40
<b>JE CONSOLE</b>	<b>71000 MACON</b>	Tél. 03 85 39 04 08
<b>JE CONSOLE</b>	<b>71200 CREUSOT</b>	Tél. 03 85 55 10 56
<b>JE CONSOLE</b>	<b>77160 PROVINS</b>	Tél. 01 60 67 65 06
<b>JE CONSOLE</b>	<b>83700 SAINT RAPHAEL</b>	Tél. 04 94 19 18 21
<b>JE CONSOLE</b>	<b>88000 EPINAL</b>	Tél. 03 29 35 50 51
<b>JE CONSOLE</b>	<b>88100 SAINT DIE DES VOSGES</b>	Tél. 03 29 56 48 50
<b>JE CONSOLE</b>	<b>88200 REMIREMONT</b>	Tél. 03 29 62 10 37
<b>JE CONSOLE</b>	<b>88300 NEUFCHATEAU</b>	Tél. 03 29 06 09 14
<b>JE CONSOLE</b>	<b>90000 BELFORT</b>	Tél. 03 84 58 93 71

Vous avez un projet d'ouverture, venez rejoindre l'équipe **JE CONSOLE**  
 Rendez-vous et comparez.  
 Contact : 03 88 35 53 09

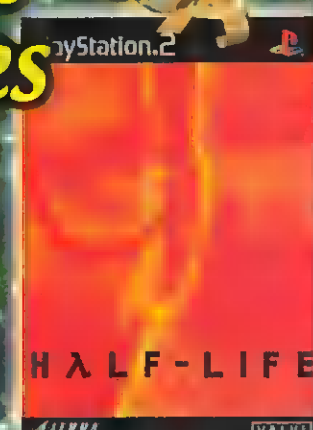
**Les Magasins JE CONSOLE vous souhaitent de Joyeuses Fêtes**



**Le Pack 5 Jeux 990 F**



Gamme d'accessoires **big box** distribuée par les magasins **JE CONSOLE**





# dossier

## Capcom Genma Omnimusha

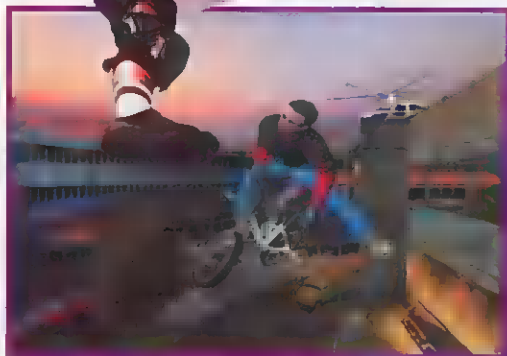
D'après ce qu'on a pu en voir, les changements par rapport à la PS2 n'étaient pas énormes.



## Acclaim Dave Mirra Freestyle BMX



Dave Mirra revient et les surprises semblent nombreuses...



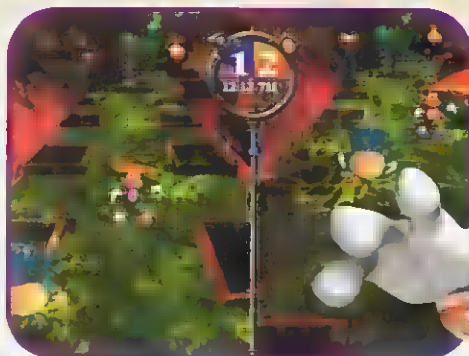
## Ubi Soft Batman Vengeance



Batman revient dans des aventures palpitantes. Il va se venger et tout péter!

## Rayman M

Rayman M est un petit jeu de course/Doom-like assez original.



## Midway

**M**idway revient en pleine force avec nouveau Mortal Kombat et Art of Fighting.

## Art of Fighting



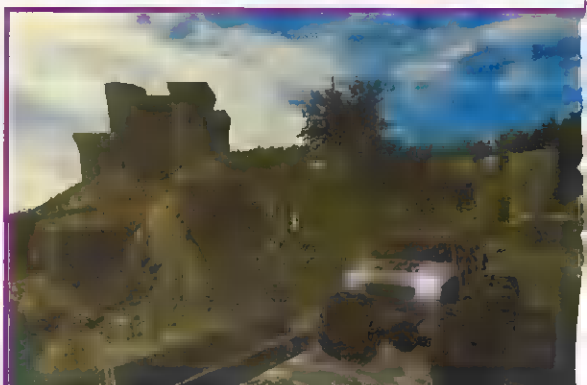
Voilà un shoot de skidoo qui éclate tout! L'action est vraiment intense, on blaste, on blaste et on blaste encore.

## Take Two

**T**ake Two sortira Max Payne et 4x4 sur Xbox. 4x4 devrait être probablement finalisé pour le lancement de la machine.

## 4x4

Ça va ruffer sévèrement dans les campagnes et les chaumières avec ce jeu de véhicules tout-terrain... Spruduff!





### Volant RX 500

Volant PS2 compatible  
DualShock™ 1 &  
pédalier séparé.

### PX 5000

Manette PS2 avec possibilité  
de créer vos combos,  
compatible DualShock™ 1 & 2.

### Télécommande PS2

Télécommande Universelle PS2.

### Tuner Radio GBA

Tuner radio pour GBA  
avec écouteur et téréo.

### Chargeur de bureau GBA

Chargeur GBA avec coques colorées  
et support de bureau.

### Câble Link GBA/GBC

Câble link pour 2 joueurs  
GBA ou GBC.

# PS2/GBA Gagnez en confort !

Points de vente & infos <http://www.saitek.com> • Tél : 01 39 86 96 30

REMPLISSEZ CE COUPON ET RETOURNEZ-LE À :

TRANSECOM, 12 avenue des Morillons 95140 Garges les Gonesses  
transecom s.a. une société du groupe SAITEK

Recevez  
maintenant  
le catalogue

PC/Mac/Playstation/GBA :  
consoles, volants,  
joystick, manettes,  
souris, accessoires

Nom/Prénom \_\_\_\_\_

Date de naissance \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

CP \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_

Configuration matériel \_\_\_\_\_

e-mail : \_\_\_\_\_

Consoles - 12/01

# Saitek



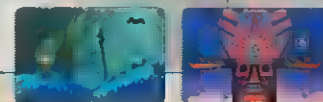


# DOCK GAMES

[www.dockgames.com](http://www.dockgames.com)

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

GAME BOY ADVANCE



## DOCK GAMES S'ENGAGE

A VOUS OFFRIR  
LES DERNIÈRES  
NOUVEAUTÉS A  
PRIX DOCK GAMES

Références de toutes  
les grandes marques  
nationales et marchés

VOUS FAIRE  
BÉNÉFICIER DES  
PRIVILÈGES DE LA  
CARTE DE FIDÉLITÉ  
DOCK GAMES.

Délivrée gratuitement  
dans votre magasin.

A VOUS RACHETER  
CASH\*\* VOS JEUX  
ET CONSOLES

Nos tarifs sont définis par  
notre argent remis à jour  
régulièrement.

A VOUS PROPOSER  
EN PERMANENCE  
UN LARGE CHOIX  
DE JEUX ET DE  
CONSOLES  
D'OCCASION.

## WARIO LAND 4



## TINTIN



PSone



& 3 jeux neufs\* (a)  
pour 100 FF de plus  
**Exclusivité DockGames**



DOCK GAMES

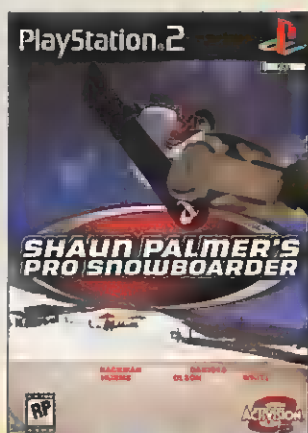
Carte de Fidélité

DEMANDEZ VOTRE CARTE  
DE FIDÉLITÉ AVEC VOTRE  
PROCHAIN ACHAT\*\*

\*Prix public conseillé. \*\*Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement. \*\*\*La carte de fidélité vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCKGAMES.COM SONT DES MARQUES DÉPOSÉES. (1) INTERDEAL : 2,21 F/min - 0,34 €/min. (2) SHEEP - CASTROL - OMEGA BOOST.

10 04 32 62 70 02





1999 FF  
304,75 €



ET  
POUR 100 FF DE PLUS



PS2  
PlayStation.2

Exclusivité DockGames



**NOUVEAUX  
MAGASINS  
COMPIEGNE**  
26, rue des Lombards  
03.44.40.29.18

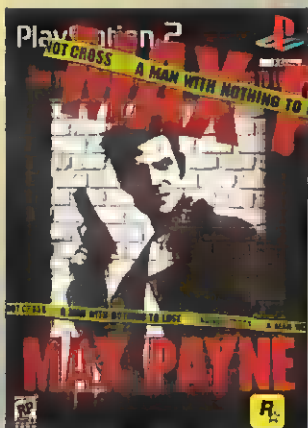
**BETHUNE**  
18, rue des Treilles  
03.21.68.60.50

**NEVERS 2**  
ZA des Grands Champs  
03.86.61.38.29

**RENNES**  
3, rue du Puits Mauget  
02.99.31.11.26

**TOURS CENTRE**  
10, rue de Bordeaux  
02.47.75.03.03

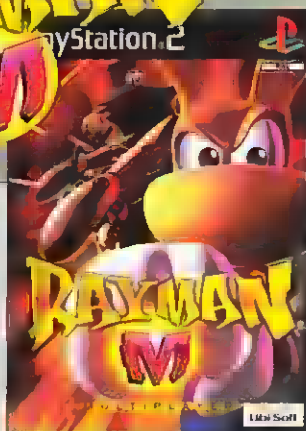
ET PLUS DE 120 POINTS DE VENTE



DO NOT CROSS  
A MAN WITH NOTHING TO LOSE



**RAYMAN**  
M



**FRANCE**

ABBEVILLE	Tel 03 22 84 90 80	MONTELIBERT	Tel 04 75 01 75 32
AGEN / SIBERIAL VIDEO CORNER	Tel 05 52 48 27 75	NANTES CENTER	NOUVEAU Tel 02 40 47 00 44
ALBI	Tel 05 83 49 84 40	NEUVES CENTER	Tel 03 30 61 23 32
AMERIS CENTER	Tel 03 22 82 20 83	NEUVES 2	NOUVEAU Tel 03 84 01 38 29
ANGERS CENTER	Tel 02 41 87 54 54	NIOMES	Tel 04 56 21 81 33
ANGLET CENTER	Tel 05 58 83 72 47	NOISY CENTER	Tel 05 45 71 05 13
ANGULÊME CENTER	Tel 05 43 54 43 13	ORTHEZ / JOUIN CORNER	Tel 05 50 02 00 94
ANJERS	Tel 04 90 96 84 84	PAU CENTER	Tel 05 56 72 91 32
ANTRAS	Tel 03 21 23 43 23	PAULHAC / COBRA VIDEO CORNER	Tel 05 56 95 16 56
AUTUN	Tel 03 85 12 85 53	PEZENAS / CHATELAIN CORNER	Tel 02 98 45 82 51
AUXERRE	Tel 03 86 87 22 22	QUIMPER 2 CENTER	Tel 02 98 16 14 76
AVIGNON CENTER	Tel 04 90 82 22 22	RENNES 2 CENTER	Tel 02 98 85 83 83
BECKENHOF CENTER	Tel 02 71 02 48 13	RENNES CENTER	NOUVEAU Tel 02 90 31 11 26
BELMONT	Tel 03 81 81 82 80	ROMORANTIN CENTER	NOUVEAU Tel 02 54 85 78 78
BETHUNE	NOUVEAU Tel 03 21 82 84 59	ROUEN CENTER	Tel 02 32 06 03 03
BILLY CENTER	Tel 02 54 78 97 38	SAINT-ETIENNE / NEW GAMES CORNER	Tel 04 45 30 52 34
BLOIS / CHATELAIN CENTER	Tel 03 27 30 20 55	SAINTES CENTER	Tel 03 44 60 97 79
BONNEUILLE CENTER	Tel 02 40 70 30 10	SALLANCHES CENTER	Tel 04 50 58 49 11
BRESSAIRE / PATTY VIDEO CORNER	Tel 05 49 14 22 79	SANTES CENTER	Tel 05 46 74 13 36
BREST CENTER	Tel 02 98 46 51 81	SARREBOURG	Tel 03 23 52 23 75
BRIANÇON	Tel 05 55 17 82 80	SEBASTIEN / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 04 57 43 25 56
BRIVE	Tel 03 21 19 49 58	SEBASTIEN 2 CENTER	NOUVEAU Tel 01 40 21 86 10
CAEN CENTER	Tel 03 21 78 77 42	SEBASTIEN 3 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 05 57 46 13 40
CAEN / SIBERIAL CENTER	Tel 03 85 42 86 10	SEBASTIEN 4 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 01 29 73 06 42
CHARENTAIS CENTER	Tel 04 79 60 60 61	SEBASTIEN 5 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 05 58 95 35 58
CHATELAIN CENTER	Tel 02 54 46 46 47	SEBASTIEN 6 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 04 56 32 56 87
CHATELAIN CENTER / CLIP-CLIP CORNER	Tel 02 43 70 31 41	SEBASTIEN 7 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 22 46 11
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 8 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 9 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 10 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 11 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 12 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 13 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 14 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 15 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 16 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 17 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 18 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 19 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 20 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 21 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 22 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 23 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 24 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 25 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 26 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 27 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 28 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 29 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 30 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 31 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 32 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 33 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 34 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 35 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 36 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 37 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 38 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 39 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 40 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 41 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 42 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 43 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 44 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 45 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 46 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 47 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 48 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 49 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 50 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 51 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 52 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 53 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 54 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 55 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 56 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 57 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 58 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 59 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 60 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 61 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 62 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 63 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 64 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 65 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 66 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 67 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 68 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 69 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 70 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 71 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 72 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 73 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 74 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 75 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 76 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 77 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 78 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 79 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 80 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 81 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 82 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 83 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 84 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 85 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 86 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 87 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 88 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 89 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 90 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 91 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 92 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 93 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 94 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 95 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 96 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 97 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 98 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 99 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80
CHATELAIN CENTER	Tel 05 40 21 80 78	SEBASTIEN 100 / LIBRARY VIDEO CORNER	Tel 02 46 70 03 80

**EUROPE**

LIECHTENSTEIN CENTER (00 422) 28 53 04 42

**SUISSE**

GENEVE - CHAMAILLON Tel 022 940 93 40

GENEVE - PLANCHIN Tel 022 900 30 50

GENEVE - METRON Tel 022 900 07 80

LAUSANNE Tel 021 329 84 14

ROULE Tel 021 826 25 25

SCHEI Tel 022 363 02 80

SONN Tel 027 523 81 35

**DOM TOM**

FORT DE FRANCE Tel 05 96 63 12 13

LA GUADELOUPE Tel 05 96 05 15 90

**SUR MINITEL : 36 15 DOCKGAMES (1)**

**TRUCS & ASTUCES**

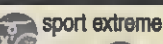
**PAR TÉLÉPHONE : 0 892 702 707 (1)**



sport



action



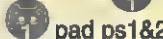
sport extreme



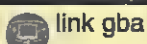
plate-forme



aventure



link gba



pad ps1&2

Si vous avez en projet l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, contactez nous : nous avons une solution à vous proposer

Notre concept fonctionne depuis 8 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 120 points de vente en France et en Europe.

Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achats, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :



www.neoayato.com

tél : 0491555919

# NEO - AYATO

Et maintenant place aux vrais joueurs

## Néo géo cart:

Art of fighting jp	399 F
Art of fighting 2	299 F
Baseball star	499 F
Blues journey	349 F
Cyber lip	299 F
Fatal fury 2	179 F
Fatal fury 3	699 F
Fatal fury special	279 F
Fighters history	399 F
Fire supplex	229 F
Galaxy fight	599 F
Kof 94'	699 F
Kof 95'	799 F
Kof 96'	799 F
Kof 99'	1499 F
Last blade	1399 F
Metal slug 3 us	2999 F
Samourai spirits 1	249 F
Samourai Spirits 2	279 F
Samourai Spirits 4	2399 F
Savage reign	1299 F
Sengoku	449 F
Sengoku 2001	2699 F
Soccer brawl	599 F
Sonic wings 2	1299 F
Sidekicks 2	269 F
World heroes 2	199 F
World heroes 2 jet	399 F

## Neo geo MVS:

Kof 99'	649 F
Pulstar	449 F
Blazing star	699 F
Mark of the wolves	1099 F
Real bout	199 F
Fatal fury special	149 F
Last blade	349 F
Last blade 2	599 F
Ganryu	1999 F
Prehistoric isle 2	1899 F
Twinkle star sprites	899 F
Ninja master	749 F
Shock troopers	999 F
Nightmare in the dark	2399 F
Strikers 45	1699 F

val ti amo tantissimo  
kei anata ga ski des

## Néo géo cd:

Real bout special	199 F
Real bout	129 F
Fatal fury special	169 F
Fatal fury 3	99 F
Samourai spirits 2	79 F
Galaxy fight	89 F
King of monsters 2	249 F
Samourai Rpg	249 F
Far east of eden	299 F
Savage Reign	149 F
Kof 94'	89 F
Kof 95'	99 F
Kof 96'	129 F
Kof 99'	399 F
Kof Quizz	249 F
Soccer brawl	199 F
Art of fighting 2	99 F
Flying power disk	249 F
Sidekicks 2	99 F
Baseball Stars 2	249 F
Samourai Spirit 3	199 F

## MEGADRIVE jap:

Golden axe 2	299 F
Kid cameleon	99 F
Wonderboy 5	199 F
Thunderforce 2	149 F
Thunderforce 3	249 F
Thunderforce 4	299 F
Bare knuckle 2	299 F
Sonic 3	249 F
Dragon ball Z	199 F
Gunstar heroes	399 F

## REGLEMENT

☐ Carte bleue

N° Carte bleue

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Date d'expiration

☐ Mandat-lettre

☐ Contre remboursement

☐ Chèque

Signature :

Frais de port jeux : 29,91rs Frais de port console : 49,91rs

Frais de contre remboursement jeux : 79francs

Frais de contre remboursement console : 99francs

## Super famicom:

Seiken densetsu 3	349 F
Far east of eden 0	149 F
Bahamut Lagoon	349 F
Final fantasy IV	349 F
Final fantasy V	349 F
Final fantasy VI	349 F
Rudora no hio	449 F
Y's V	349 F
Contra spirits	449 F
Zelda 3	349 F
Live a live	299 F
Rockman 7	399 F
Rockman x3	449 F
Castlevania XX	449 F
Joe and mac 3	349 F
Final fight	249 F
Final fight guy	449 F
Final fight 3	1099 F
Gundam cross space	249 F
Gundam Z	269 F
Turtle in time 4	399 F
Dbz rpg 2 599	599 F
Romancing saga 3	299 F
Chrono trigger	249 F
Rockman et forte	349 F
Star ocean	449 F
R type 3	499 F
Donkey kong 3	299 F

## Saturn jap:

Rockman X 3	299 F
Rockman X 4	349 F
Rockman 8	299 F
Layer Section	199 F
Falcom classics 1	349 F
Slayer royal 1	199 F
Slayer royal 2	199 F
Soukyogurentai	399 F
Hokuto no ken	399 F
Eve the lost one	199 F
Kingdom grand prix	449 F
Vampire savior	249 F
X men vs street	299 F
Marvel vs street	399 F
Street zero 3+RAM	499 F
Battle garega	649 F
Street fighter movie	399 F
Street collection	249 F
Puyo puyo dungeon	199 F
Shining force 3 sc 1	199 F
Shining force 3 sc 2	699 F
Shining force 3 sc 3	199 F
Robo taisen F	249 F
Evangelion	169 F
Evangelion 2nd Imp.	149 F
Apocalypse IV	249 F
Dragon force	179 F
Sakura wars II	249 F

Catalogue papier ou cd disponible au prix de

39 F déductible sur votre prochain achat !!!

disponibles aussi sur le site [www.neoayato.com](http://www.neoayato.com) :  
playstation imports, 320, jaguar, dreamcast jap,  
nintendo 64 jap, nec hu card, nec cd rom, neo pocket  
art book, parodie manga, wonderswan et consoles jap.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

NEO AYATO VPC

92 cours lieutaud 13006 Marseille

Tél : 0491555919 Tél2 : 0491555916

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Ville : ..... Code Postal : ..... Tel : .....

TITRES	CONSOLES	QTÉ	PRIX

TOTAL



# tests

DC, GBC, GBA, N64, PSONE, PS2... tous les tests du mois

## WRC

De mémoire, jamais un Noël ne nous avait offert autant de nouveautés si importantes. Toutes les consoles sont à l'honneur: de la Game Boy Advance à la PlayStation 2 en passant par la Dreamcast, la Nintendo 64 et la Game Cube. C'est le moment de faire plein de super jeux. Joyeux Noël!





# JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

**L**e nouveau bébé de Naughty Dog, le célèbre créateur des Crash Bandicoot, est enfin là et tient toutes ses promesses. Doté d'un graphisme particulièrement soigné, ce Jak And Dexter mélange aventure, plates-formes, action, mini jeux originaux, et s'inspire fortement de ce qui se fait de mieux dans chaque genre: Zelda, Banjo, et bien sûr Crash...

## Attention les yeux!

Dès les premières foulées des deux compères, on est frappé par la qualité graphique de l'ensemble. Les décors sont fouillés, fins et colorés, et chaque zone possède une ambiance distincte. Le champ visuel est profond, et le temps qui passe donne lieu à de superbes effets d'ombres et de lumière. Bref, le cadre est plus qu'agréable. Les deux perso, Jak et Dexter, sont stylés et bien détaillés. À leurs mouvements s'avèrent rapides, fluides et recherchés. En clair, ça bouge vraiment bien à l'écran, et fort heureusement la jouabilité est du même

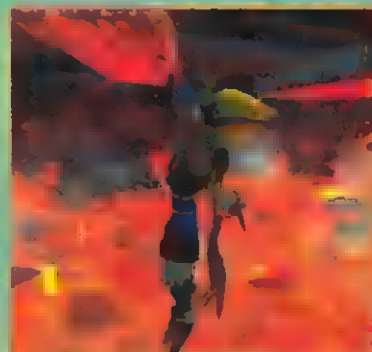
niveau. Prise en main quasi immédiate, mouvements précis et simples à exécuter... Ça sent le hit à plein nez!

## Une longue quête

Le nombre d'actions à effectuer pour mener l'aventure à son terme est particulièrement important. Outre le fait de bastonner toutes les bestioles et d'arpenter les divers niveaux, c'est la récolte des objets qui s'annonce ardue. En effet, il faut récupérer des œufs appelés Orbes, des piles d'énergie et des abeilles. Dispersés çà et là, ces objets sont nombreux et parfois délicats à attraper. Certains ne peuvent pas être récoltés immédiatement et nécessitent donc que l'on revienne dans les niveaux déjà explorés. D'autres n'apparaissent qu'après une série d'actions, et quelques-uns se troquent ou sont offerts par les autochtones. En clair, c'est un travail de longue haleine qui vous attend, surtout si vous décidez d'afficher 100 % en bas du tableau des statistiques...

## Classique mais très bon

Les adeptes du genre ne seront pas très surpris par la majorité des phases de jeux et des actions à exécuter. Cependant, la qualité de la réalisation de l'ensemble et l'humour particulièrement présent suffisent à nous scotcher au pad pour de nombreuses heures. Harmonieusement dosées, les différentes épreuves s'enchaînent sans lasser le joueur. On passe des phases d'exploration aux combats, puis on se livre à une course ou un mini jeu, on saute de plate-forme en plate-forme, etc. Le perso peut exécuter un grand nombre de mouvements, comme souvent dans ce genre de jeu, mais possède quelques aptitudes spéciales. Ces techniques permettent de se déplacer plus vite et de combattre plus efficacement, mais sont limitées dans le temps... Au final, même si ce Jak And Dexter propose un fond de jeu relativement classique, son ambiance, sa variété et sa qualité globale en font un must du genre sur PS2. ■



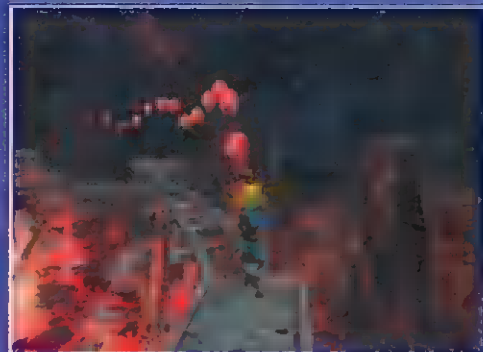
Jak s'accroche automatiquement si votre saut est un peu court, ou si la marche est trop haute.



## DES OBJETS CLEFS

Pour progresser, il faut avant tout récolter des piles d'énergie. Ces dernières servent à alimenter d'étranges machines, ouvrant souvent l'accès à de nouveaux niveaux. Il faut aussi glaner les Orbes, car ils servent de monnaie d'échange.

## Les deux nouvelles stars du jeu vidéo



Ces œufs sont très nombreux, beaucoup de personnages vous les échangeront contre des piles d'énergie.

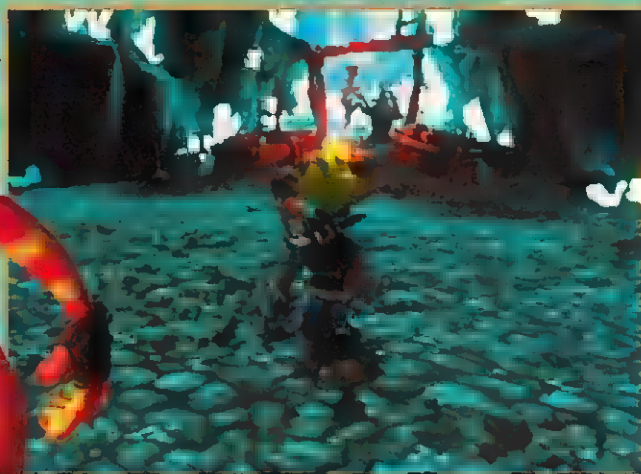


Les piles d'énergie sont souvent offertes en échange d'un service rendu à l'un des habitants.



Heureusement, un tableau récapitulatif permet de savoir combien d'objets ont été ramassés dans chaque niveau.

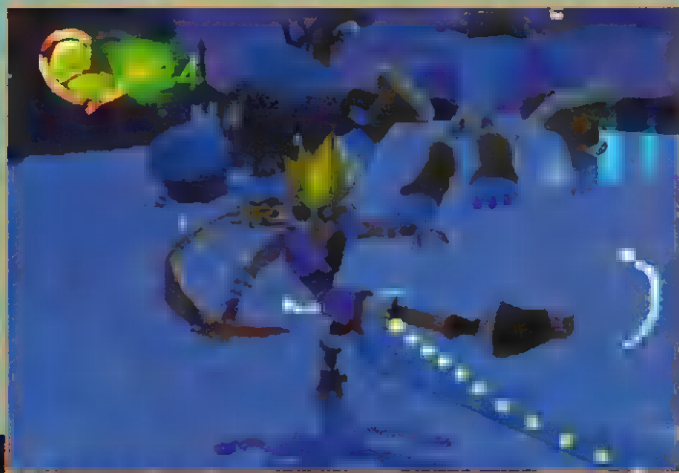




La caméra est entièrement automatique, mais peut être gérée manuellement si besoin est.

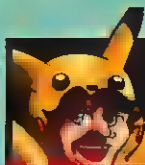


De temps en temps, il faut se farcir un petit boss...



Il est possible de frapper les adversaires avec un coup de pied rotatif.

Lorsqu'on possède l'Écho bleu, on peut utiliser des tremplins spéciaux. Un bel effet visuel...



oui!

## Zano

Voilà un bon petit jeu ! Mis à part ses qualités visuelles et sonores, c'est le dynamisme du personnage, la variété des épreuves, la taille de l'univers à explorer qui m'ont totalement séduit. Ce Jak And Daxter est particulièrement divertissant, rarement prise de tête, et s'impose comme un incontournable pour celui ou celle qui affectionne le genre. En cherchant bien, on peut lui trouver de petits défauts, comme par exemple de légers rares ralentissements, mais rien de bien méchant.



Jak possède un nombre de mouvements très important, mais reste très simple à diriger.



Daxter est vraiment déjanté et ne manquera pas de vous faire sourire, nombreuses reprises.





## JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY



### BOULES MAGIQUES

À de nombreuses reprises, on peut récolter des boules d'énergie appelées « Écho ». Pendant quelques instants, elles donnent à Jak un pouvoir particulier qui s'avère souvent utile pour exécuter une action dans les parages.



Le bleu permet de se déplacer plus vite, d'attirer les objets aux alentours avec un aimant, et d'ouvrir certaines portes.



Le jaune permet de lancer des boules de feu à tête chercheuse.



Le rouge est idéal pour le combat : Jak peut alors lancer de grosses attaques avec du feu.

À chaque pile d'énergie récoltée, Daxter exécute une petite danse.



Quelques séances de pilotage sont également au programme.



Le décor est vraiment beau, c'est un réel plaisir d'évoluer dans cet univers.



Les phases de pure plate-forme sont assez nombreuses.



**oui**

**Ahl**

Voici le grand retour de Naughty Dog à qui on doit la série Crash Bandicoot. Jak And Daxter est un jeu passionnant qui offre un univers très vaste et de très nombreuses quêtes secondaires. Les développeurs de Naughty Dog reconnaissent qu'ils ont été influencés par les jeux de Miyamoto comme Zelda ou Mario, mais ce n'est pas moi qui irais le leur reprocher. La réalisation est très soignée et la jouabilité irréprochable. C'est l'un des jeux incontournables de la fin de l'année.



### les plus

- le visuel soigné
- la jouabilité
- l'univers vivant
- l'humour

### les moins

- les petits ralentissements

### intérêt

**96%**

Avec son visuel particulièrement attrayant et sa prise en main aisée, ce Jak And Daxter plaira au plus grand nombre.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : NAUGHTY D.
- Éditeur : SONY
- AVENTURE/PLATE-FORME
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



# test

# ISS ADVANCE

## Tout le foot dans la poche

**P**our tous les passionnés de foot, la série des ISS est immédiatement synonyme de match d'anthologie. Les développeurs de Konami Osaka, déjà responsables d'une version N64 très appréciée, nous livrent à présent cet ISS Advance dans le but de donner le frisson à tous les possesseurs de Game Boy Advance. Le mode match vous plonge immédiatement dans le grand bain : vous choisissez une équipe parmi les plus grandes formations mondiales ■ pouvez rapidement investir le terrain. Vous pouvez bien sûr paramétrer le positionnement de votre formation et faire jouer les techniciens les plus décisifs pour remporter la victoire.

Le mode championnat vous oblige à beaucoup de persévérance et de régularité. Vous allez pouvoir participer à une compétition, entièrement paramétrable, pour accéder au titre suprême de champion du monde. Il faut assurer le spectacle et les bons résultats dans une série de matchs imposés décisifs.

### La passion du ballon

Le mode penalty propose de participer à la terrible épreuve des coups de pieds au but. La tension est à son comble et il faut beaucoup de sang-froid aux tireurs pour tromper la vigilance des gardiens. Les options sont succinctes, mais aident tout de même au confort de jeu. L'ensemble des possibilités que propose cet ISS est à même de satisfaire et les fans de foot, et les mordus de jeux particulièrement fun. ■

FRA VS BRA		
1	GATHEZ	Start
2	THURAM	Players
3	LEBOEUF	Formation
4	DESAILLY	Strategy
5	LIZARRAZU	Man-to-man
6	VIEIRA	Rule
7	ZIDANE	Stadium
8	PETIT	
9	WILTORD	
10	TREZEGUET	
11	ANELKA	

Vous pourrez choisir les joueurs les plus décisifs pour remporter la victoire.



Le gardien s'envole pour réaliser un exploit.



Le bouton L1 sert à accélérer et à dribbler.



La séance de tirs au but est un grand moment de tension.



La France va encore gagner, évidemment!



C'est un vrai plaisir que de pouvoir jouer à un jeu de foot de cette qualité sur Game Boy Advance. Les graphismes sont très agréables et la jouabilité, dans la grande tradition de la série des ISS, offre des heures de jeu délirantes et riches en émotions. Les options ne sont pas très nombreuses, mais les modes de jeu confèrent une bonne durée de vie. Jamais un jeu de foot n'a été aussi dynamique et prenant sur GBA. La référence, tout simplement.



## les plus

- les graphismes agréables
- la jouabilité intuitive

## les moins

- les options succinctes

## intérêt

85%

ISS Advance est un incontournable de Game Boy Advance pour tous les amoureux du foot.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- FOOTBALL
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE





# BURNOUT

## QUAND ÇA PASSE PAS, ÇA CASSE

Les cartons sont nombreux, et certains valent détour. C'est sûrement pour cette raison que les développeurs ont prévu une option pour revoir ses crashes après la course. On peut y choisir l'angle de caméra et la vitesse de défilement de l'image.



Euh... Mais je l'ai à peine effleuré, le semi-remorque!



C'est réconfortant de ne pas se retrouver seul dans ces moments-là.



Les bus, c'est sûrement ce qu'il y a de plus douloureux...

**E**nfin un jeu de run en circulation sur la PS2! Burnout est un cocktail d'adrénaline, à base de vitesse, de crashes spectaculaires, de travers démentiels, et de grosses frayeurs... On se livre à de longues courses contre trois autres acharnés, sur des routes ouvertes à la circulation. Ces dernières s'inspirent fortement de la réalité, et certains reconnaîtront peut-être les quais de Seine parisiens. Bref, un menu on ne peut plus appétissant, dommage que les véhicules soient tous factices. Certes, il y a une ressemblance, mais une petite Viper par ci, une jolie Porsche par là, ou même une bête BMW, ça l'aurait bien fait. Mais... difficile d'avoir une licence quand on casse les voitures...

### Constat à l'amiable

Dans Burnout, on froisse de la tôle assez souvent. Même le meilleur pilote au monde s'y mettra à un

moment ou à un autre. Pourquoi? Eh bien parce que, fréquemment, ça ne passe pas... Il y a des voitures à chaque carrefour, chaque brin d'autoroute est truffé d'usagers qui se traînent, et rares sont les échangeurs où il n'y a pas un crétin qui respecte les limitations de vitesse. Et quand on déboule à plus de 200 là-dedans, quelquefois ça passe, de temps en autre ça casse... Du coup, on a droit à un beau replay sous trois angles différents, où l'on voit les caisses s'exploser et les pare-brise éclater. La gestion des chocs a été travaillée, et il est rare de réussir à faire le même carton deux fois de suite. Les voitures glissent, décollent, s'écrasent... Du bon boulot! Ensuite on repart, comme si de rien n'était.

### Pied au plancher

Le championnat se découpe en cinq compétitions de trois courses

Une course a lieu de nuit, sous la pluie. Gare aux dérapages incontrôlés!

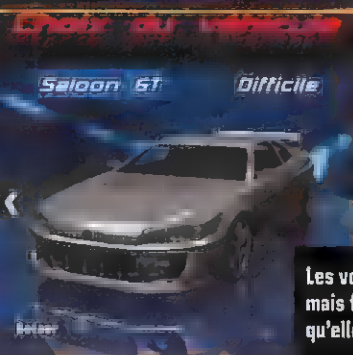
chacune, et se termine par un marathon d'un quart d'heure. Les tracés sont différents, mais à la manière d'un Ridge Racer, ils ne sont que des dérivés ou des reverse des trois circuits principaux. On y rencontre beaucoup de portions d'autoroute, mais certains proposent un éventail de courbes variées, des carrefours et des bosses. Bref, il faut bien maîtriser sa caisse si l'on veut suivre le rythme effréné des adversaires, qui eux aussi (heureusement) cartonnent souvent. Le pilotage est très arcade, simple et intuitif, et les voitures réagissent très bien. Seules les plus puissantes sont un peu délicates à redresser lorsqu'elles partent en travers. Pour pimenter le tout, il est possible d'enclencher un boost et de coller l'aiguille du compteur dans le rouge. Cette barre de boost se charge lorsque l'on est très imprudent, c'est-à-dire lorsque l'on roule en sens inverse,



C'est qui ces nazes qui s'arrêtent aux feux?



La caméra intérieure est au ras du sol. La sensation de vitesse est impressionnante.



Les voitures sont factices, mais force est de constater qu'elles ont de la gueule.

## Une bonne dose de speed!



que l'on se met en vrac dans les virages, où que l'on traverse les carrefours comme un fou...

### Que du bonheur !

On a beau chercher, on ne trouve pas de gros défauts à ce Burnout. En 60 Hz, il est assez beau (en 50 Hz, ça scintille un peu trop), ultra fluide et très rapide, et la conduite des véhicules est précise et abordable au plus grand nombre. Bon, quinze courses plus un marathon d'un quart d'heure, c'est un peu juste, mais il est possible de faire durer le plaisir avec le mode bonus. On peut y disputer des duels face à l'ordinateur ou un autre joueur, ou tenter sa chance en mode survie ; lequel consiste tout simplement à ne pas cartonner. Enfin, sachez qu'il est également possible de participer aux courses contre l'ordinateur avec un second joueur. Là, c'est l'éclate totale ! Bref, si vous cherchez un jeu de caisses qui fait monter l'adrénaline et qui sort un peu du lot des courses sur circuits fermés, ce Burnout est pour vous. ■



Les courbes à 90° des villes américaines permettent de faire de jolis travers.



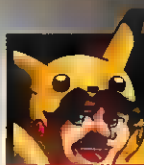
Comme d'hab', la PS2 nous fait de jolis effets de soleil.



Mettre le boost en sens inverse sur l'autoroute est toujours un grand moment.



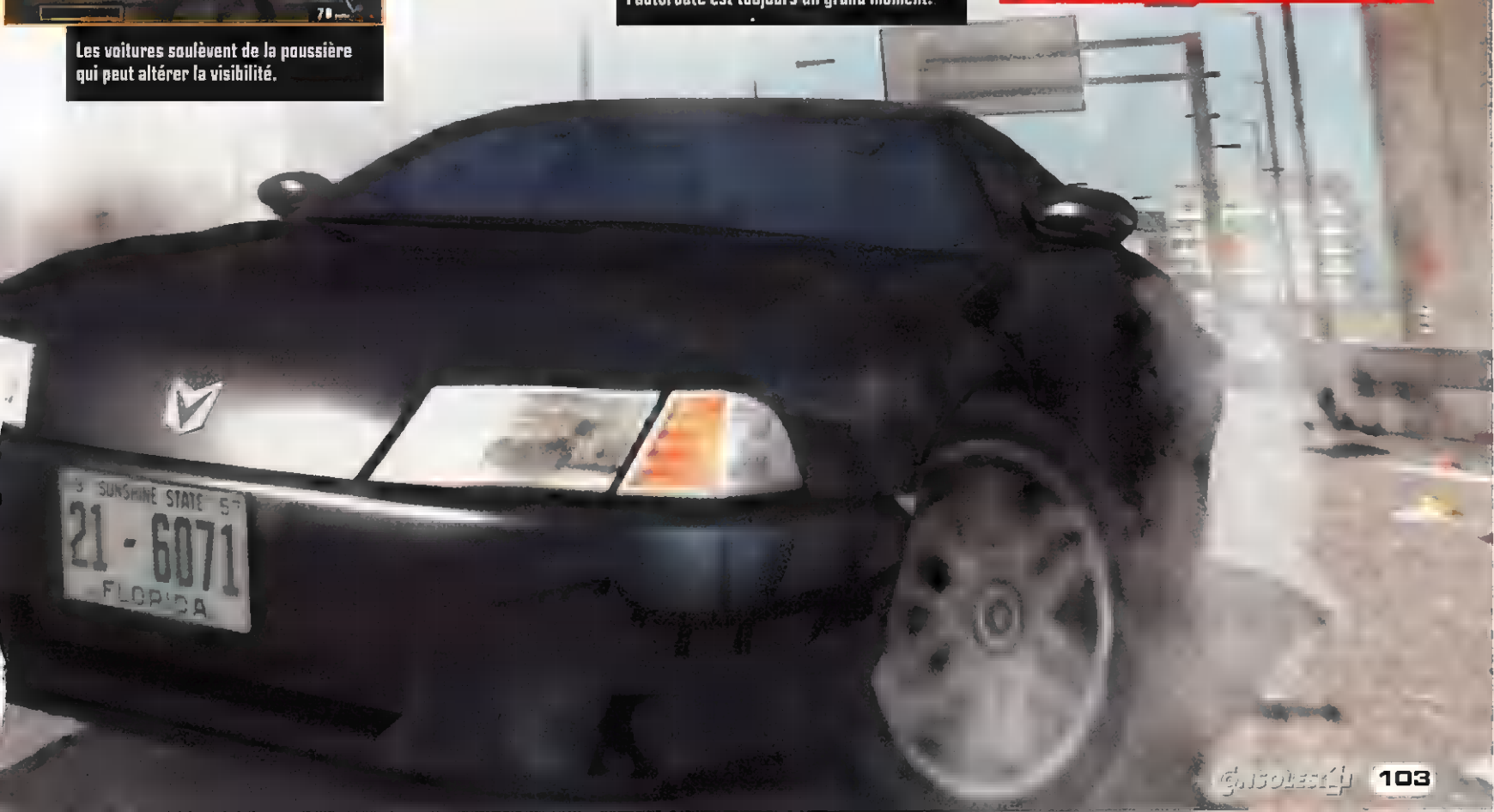
Les voitures souèvent de la poussière qui peut altérer la visibilité.



oui!

Zano

Ce Burnout fait du bien par où il passe ! Il procure une sensation de vitesse totale, et de grosses montées d'adrénaline. L'apparition des voitures est aléatoire, et, d'un tour sur l'autre, il est rare de se retrouver deux fois de suite dans la même situation. C'est de l'impro totale en permanence, et c'est ça qui est vraiment bon dans ce jeu. Grâce au pilotage très simple, on peut se concentrer sur ses trajectoires et se faufiler dans le trafic. Il lui manque juste un petit frein à main pour les courbes serrées.







## BURNOUT

### JUSQUE-LÀ, ÇA VA

Les situations délicates sont fréquentes dans Burnout. Il n'est pas rare de se retrouver face à un semi-remorque en sortie de virage, ou en sens inverse d'une autoroute suite à un dérapage un peu ambitieux. Mais bon, délicate ne veut pas dire désespérée.



Dans la **à** ce moment-là, votre passager commence à se faire un peu de souci.



Et la priorité à gauche, il ne connaît pas, ce bus?



On peut appeler **une** sortie de virage un tantinet osée.



Faire de gros travers fait monter la barre de boost.



Quelquefois, il vaut mieux sortir un peu large plutôt que de se payer un face à face.



Des panneaux indiquent la prochaine difficulté. Là, c'est dommage qu'il n'y ait pas un frein à main...

## BURNOUT

### les plus

- la simplicité du pilotage
- la sensation de vitesse
- les gros accidents

### les moins

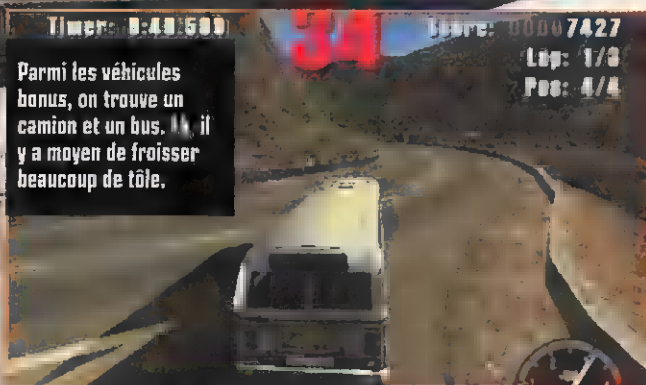
- la durée de vie
- l'absence de frein à main
- le scintillement

### intérêt

93%

Un jeu bourré d'énergie, très riche en sensations. Il plaira à tous les amateurs de conduite brutale.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : CRITERION
- Éditeur : ACCLAIM
- SIMULATION DE RUF
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE



Parmi les véhicules bonus, on trouve un camion et un bus. **Il** y a moyen de froisser beaucoup de tôle.



oui!

Kael

Des sensations totalement inédites! Sueurs froides au rendez-vous... Ma préférence va au mode versus, qui propose un challenge aussi intéressant que le mode solo (mais à deux). Graphiquement, ça laisse un peu à désirer: le scintillement est omniprésent. La musique qui accompagne le dernier tour est carrément excellente et bien pêchue. Le seul reproche que l'on puisse faire à ce jeu est son manque de diversité.



# test

# mégahit

# SUPER STREET FIGHTER 2

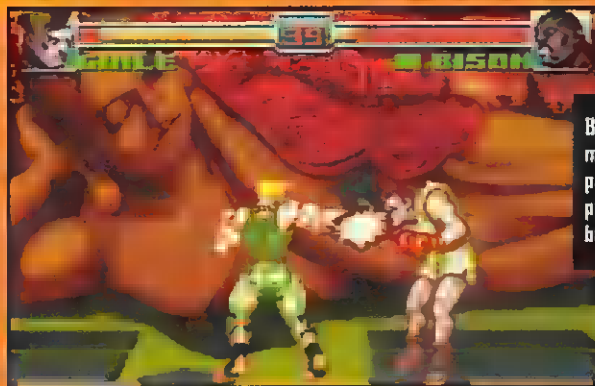
## TURBO REVIVAL

**A** l'époque de sa sortie (1996), Super Street Fighter avait créé l'événement chez les fans de baston informatique. On y voyait pour la première fois une barre de pouvoir spécial destinée à réaliser des furies dévastatrices. Cet épisode fut aussi l'occasion de voir apparaître quatre nouveaux personnages. Fei Long le frère jumeau de Bruce Lee, Cammy la fille de Bison, Dee-Jay un Jamaïcain et T-Hawk un colossal Indien d'Amérique du Nord. C'est aussi dans cet épisode que Gouki (Akuma) a fait ses premières armes. Vinrent ensuite les épisodes 2 et 2 Turbo; une version de ce SF2 Turbo avait d'ailleurs été adaptée avec brio sur la 3DO. Visuellement aussi, le changement était conséquent avec un nouveau character design, vraiment fin et coloré.

### Une borne de poche

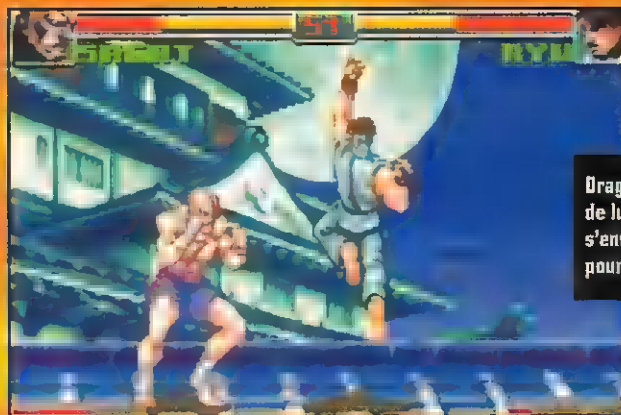
Le jeu sur Game Boy Advance reprend tous ces éléments. On retrouve l'interface chatoyante à la

touche très manga, qui influencera par la suite la série des Street Fighter Zero. Évidemment, tous les personnages sont là avec leur stage. Cette version GBA bénéficie d'ailleurs d'un « relookage » pour certains stages, avec davantage de détails dans l'arrière-plan ou des animations inédites, comme par exemple, une foule de cyclistes ou de supporters. D'autres sont carrément mouvants, utilisant à fond la capacité de la GBA à gérer les scrollings différentiels. La jouabilité est bonne, un ingénieux système permettant d'inclure toutes les commandes sur la petite portable. On appuie longtemps sur le bouton: coup fort, moins longtemps: coup faible. Cela demande un temps d'adaptation, qui sera, de toute façon, nécessaire pour que la croix directionnelle se rode un peu. Une fois que votre GBA est prête à l'action, reste à trouver un compère de voyage pour le « rouster » tout le long de la route. ■



Bison se mange une manchette et ne va pas tarder à se prendre une balayette.

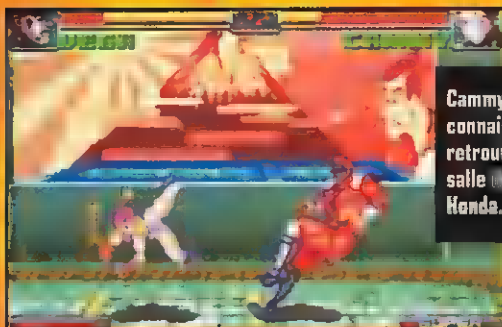
## Petits mais costauds



Dragon punch au clair de lune signé Ryu, s'envolerait presque, pour le coup.



Dee-Jay termine Fei Long par une furie dévastatrice.



Cammy et Vega se connaissent bien: retrouvailles dans la salle des bains de Honda.



oui!

## Switch

Pour une fois, je vous épargne mes sermons sur Capcom et son exploitation jusqu'au « boutiste » du filon SF, car on hérite de la première déclinaison de Street Fighter sur GBA, qui est, de plus, remarquable. Tous les éléments de la version originale sont là, et d'autres encore! Je retrouve avec un plaisir nostalgique les musiques qui s'accroissent à l'issue du combat, sans oublier tous les petits trucs qui font le charme de Street Fighter. Trop de la bombe!



Blanka et Zangief, les deux poids lourds de cet épisode.

## les plus

- jouer à Street partout et n'importe quand
- la finesse du graphisme

## les moins

- qui a encore envie de jouer à Street Fighter?

## intérêt

92%

Une réalisation exemplaire, un graphisme supérieur à ceux de la Snes, des stages plus détaillés et animés. Jouer à SF n'importe où, ça n'a pas de prix!

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : UBI SOFT
- STREET FIGHTER
- 1-2 JOUEURS EN LINK
- Difficulté : MOYENNE



## ENNEMIS DE PAIN

Si le but premier de Pikmin n'est pas d'attaquer ses adversaires, il faut bien reconnaître qu'il est parfois nécessaire d'envoyer ses troupes au combat. Les monstres tués sont autant de nourriture rapportée à la base et transformée rapidement en nouveaux soldats.



Les soldats rouges ne font que transporter certains objets et se battre. Ils ne savent ni nager, ni porter des bombes.



Plus les adversaires sont petits, plus on en vient facilement à bout.



Les plus gros insectes demandent plus de soldats pour être tués.



Certains monstres sont indestructibles et ne sont là que pour protéger une pièce de votre vaisseau.

## PIKMIN

**C** ■ nouveau titre signé Miyamoto n'est pas un nouvel épisode de Mario, encore moins un énième volet de Zelda. Cette fois-ci, c'est un nouveau venu dans la famille Nintendo que l'on dirige : un petit extraterrestre.

## Planète hostile

Le scénario, comme souvent chez Nintendo, est très simple. Vous devez aider un extraterrestre à reconstituer son vaisseau spatial complètement esquiné après s'être écrasé sur une planète inconnue. Trente éléments doivent ainsi être récupérés à travers différentes zones. Toute la problématique du jeu tient dans ■ difficulté à retrouver et à rapporter dans sa base chacune de ces pièces. Le petit cosmonaute que vous dirigez durant toute la partie est en effet incapable de transporter quoi que ce soit. Il doit donc donner des ordres à plusieurs catégories de soldats pour qu'ils effectuent certaines tâches à sa place.

## Un monde tricolore !

Ces petits soldats se regroupent en trois catégories, différenciées par trois couleurs : le rouge, le jaune et le bleu. Avant de parler des caractéristiques de chacun, sachez que vos soldats se reproduisent en rapportant dans leurs vaisseaux respectifs plantes, fleurs, pastilles et carcasses d'ennemis combattus sur le terrain. Chaque objet récupéré se transforme en une ou plusieurs graines qui donneront naissance à autant de nouveaux soldats.

## Sir, yes Sir !

Tous n'ont pas les mêmes aptitudes. Certains sont plus faibles que d'autres. À vous d'envoyer les plus vaillants castagner les ennemis et de faire travailler les autres. Les soldats jaunes sont les seuls, par exemple, à pouvoir transporter de petites bombes. Ces dernières servent à éliminer plus rapidement un adversaire, mais également à détruire certains obstacles : murs de pierre ou de bois. Les soldats rouges sont polyvalents : ils peuvent

tout aussi bien combattre que transporter divers objets. Ils sont cependant incapables de porter des bombes. Dernière catégorie, les soldats bleus. Eux seuls peuvent évoluer dans l'eau. Une aptitude qui se révèle fort pratique dans certains niveaux.

## Les 12 coups de minuit

On commence le niveau à l'aube, et on le termine au douzième coup de minuit. Durant cette période, il convient d'effectuer le maximum de choses. Chaque pièce abandonnée ■ soir se retrouve au même endroit le lendemain matin. Mais attention, les monstres abattus reviennent également ! À la fin de la

journée, une carte des différents niveaux parcourus apparaît. Vous vous déplacez librement de l'un à l'autre afin de récupérer toutes les pièces de votre fusée pour la reconstituer dans son intégralité. Le cosmonaute est le personnage central du jeu : différentes fonctions lui permettent de regrouper ses troupes ou de distribuer des ordres. De la bonne gestion des troupes dépend la réussite de la mission. Envoyer vos soldats n'importe où et n'importe comment est voué à un échec certain. N'oubliez pas : de la discipline naît le succès. ■

Pour abattre un mur de bois, deux possibilités : balancer des bombes ou envoyer un grand nombre de soldats sur place.

**Qui s'y frotte s'y Pik !**





Chaque adversaire tué et/ou chaque pastille ramenée dans la base donne naissance à un certain nombre de soldats.

# test



## BOSS OU PAS ?

Il n'y a pas de boss à proprement parler, mais des adversaires plus coriaces que les autres qui, une fois abattus, apportent une pièce supplémentaire à votre fusée.



Pour ramener à sa base une pièce de votre fusée, il faut un nombre de soldats bien défini.



Les murs de pierre ne peuvent être détruits qu'avec des bombes.



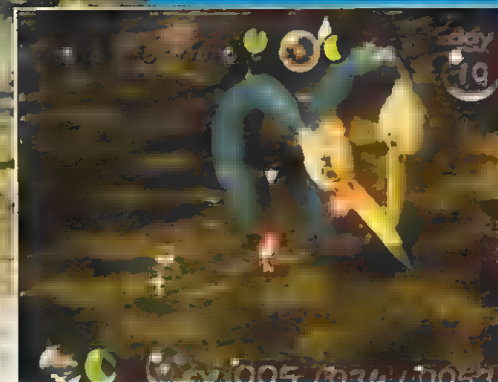
**oui !**

## Niiico

Ce titre m'avait déjà semblé très bon en mai dernier lors du salon de l'E3. Il se révèle excellent en y jouant plus en profondeur. Ne vous attendez pas à de l'action bien bourrine, Pikmin en est à des années-lumière. Même s'il faut parfois cogner sur son adversaire, les combats sont loin d'être violents. La réflexion et votre aptitude à gérer vos différentes troupes sont les seuls moyens de parvenir à vos fins. Miyamoto signe à nouveau un superbe hit.



Cette gigantesque bulle d'eau n'est pas dangereuse pour vos soldats... elle l'est pour vous : fuyez-la !



Plusieurs oiseaux vont vous attaquer. Envoyez vos soldats sur leur tête et évitez les coups de bec.



# test

## PIKMIN

### COMPÉTENCES (EN UN MOT)

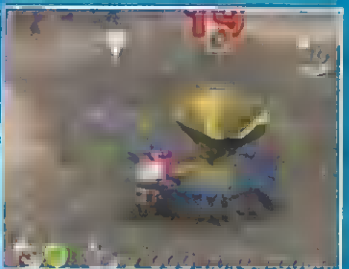
Chaque soldat a ses propres aptitudes que vous apprendrez à connaître au fil de la partie. En voici quelques exemples :



Les soldats jaunes sont les seuls capables de porter de petites bombes très puissantes.



Les bombes peuvent servir à détruire certains murs mais aussi tuer plus rapidement un ennemi.

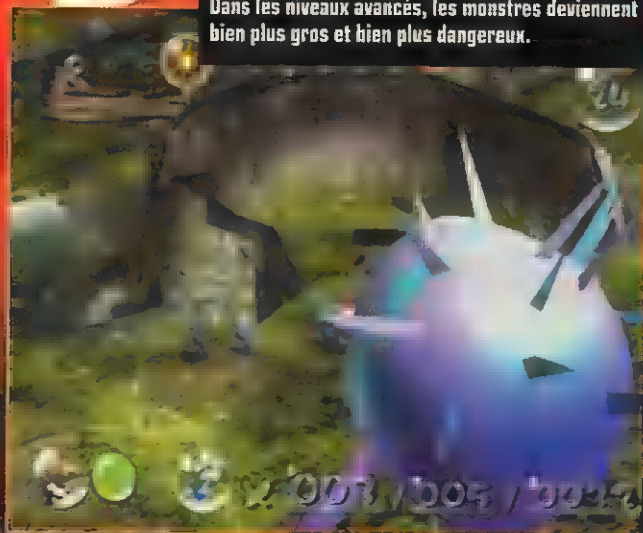


Les soldats bleus peuvent marcher dans l'eau. Certaines pièces sont dissimulées dans des flaques.



Une fois ramonée dans le vaisseau, cette porte vous apporte 150 nouveaux soldats !

Dans les niveaux avancés, les monstres deviennent bien plus gros et bien plus dangereux.



Dans cette situation, seuls les soldats bleus peuvent ouvrir cette porte.



La surface de l'eau est superbement bien rendue. Les ondulations et les vaguelettes donnent envie de partir en vacances.



Votre troupe ressemble parfois à une jolie colonie de vacances.



oui !

**Kael**

Pour son troisième jeu sur Game Cube, Nintendo nous propose un titre n'exploitant pas plus de 1/10 000<sup>e</sup> de la puissance de sa machine. Les premières minutes de jeu, on se demande où est l'intérêt d'un tel titre. Envoyer des extraterrestres manger des fleurs et soulever des pastilles roses, j'ai vu plus intéressant. Avec le temps, les choses se compliquent et des tas de paramètres doivent être pris en compte. On se retrouve dans un sacré casse-tête, on aime ça.



D'autres ennemis vous crachent du feu à la tronche dès qu'ils sentent votre présence.

## PIKMIN

### les plus

- la difficulté progressive
- les idées, la prise en main et l'animation

### les moins

- les textes (et les explications) en japonais

### intérêt

90%

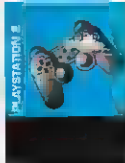
Pikmin est à ce siècle ce qu'était Lemmings aux années 80. Il mélange réflexion, action et idées fraîches. Ajoutez-y une utilisation parfaite de la 3D.

- Version : IMPORT JAPON
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- RÉFLEXION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE





# test



# ROAD RAGE

## THE SIMPSONS

En mode deux joueurs, il faut être rapide pour récupérer le premier des clients.

**A**vec Road Rage, les développeurs ont frappé un grand coup. Ici, nous avons affaire à un jeu de course calqué sur Crazy Taxi (Sega) mais bourré d'humour. Une fois le jeu lancé, différents modes s'offrent à vous. Dans le Road Rage, vous devez déambuler dans la ville à la recherche de clients qui souhaitent arriver le plus vite possible à bon port. Dans la forme, ce titre et le hit de Sega se ressemblent comme deux gouttes d'huile de vidange. Une fois qu'ils sont montés dans votre véhicule, il faut les déposer le plus rapidement possible à l'endroit qu'ils désirent.

Plus la course est rapide et spectaculaire, plus vous gagnerez d'argent. Dans le mode missions, vous devez remplir dix objectifs au total. Dans chacun, vous contrôlez l'un des personnages de la série des Simpsons. Que ce soit Homer, Marge, Moe ou encore Bart, chacun pilote un véhicule personnel au comportement particulier.

### Délinquant et méchant

En mode deux joueurs, l'écran se coupe en deux, et c'est celui qui atteint le plus rapidement un montant déterminé qui gagne (5000, 10000 ou 15000 \$). Au fil de l'aventure, et après plusieurs parties,

vous obtiendrez des bonus. Il vous sera ainsi possible de gagner d'autres personnages ou encore des parties jusqu'alors inaccessibles de la ville. Les développeurs ont accordé un soin particulier au respect de l'univers des Simpsons. Que ce soit Springfield ou les personnages, tout est fidèle à l'original. Et, bien sûr, le rire et la bonne humeur sont omniprésents. Pour cette version européenne, les voix des protagonistes sont celles du dessin animé. Et les discussions varient constamment en fonction du pilote et du client. En bref, vous n'êtes pas près de vous arrêter de rire... ■



Les aires bleues indiquent les positions des clients que vous pouvez embarquer. Les zones où les déposer sont en jaune.

### Un Crazy Taxi satirique

oui!

Kael

En lançant ce Road Rage, j'avais des doutes sur ses qualités. Mais on rit tellement que l'on a du mal à s'arrêter. Cependant, la conduite de certains véhicules est frustrante. Et les bogues de collisions n'arrangent rien. Roulez trop près d'un trottoir, et c'est l'accident. Faire un dérapage contrôlé relève parfois de l'exploit. Un comble pour un titre où la vitesse est de mise. Mais je le répète, l'humour satirique de l'univers des Simpsons parfaitement retranscrit fait vite oublier les nombreux défauts.

Durant toute l'aventure, M. Burns s'agit pour vous mettre des bâtons dans les roues.

Une fois le temps écoulé, vous pouvez choisir le bonus que vous désirez.

### les plus

- l'humour
- les dialogues
- l'univers des Simpsons

### les moins

- les bogues de collision
- le clipping
- certains véhicules incontrôlables

### intérêt

82%

Dans cette bonne alternative à Crazy Taxi, vous allez rire tant les carambolages et les dialogues sont hilarants. Ce titre souffre cependant de défauts techniques.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : FOX INTER.
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- TAXI FOU
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : VARIABLE



# test



Votre voiture se transforme pour de meilleures performances.

# SPY HUNTER

**S**py Hunter est un classique du jeu vidéo. La version Amstrad CPC 464 avait régalié les amateurs de courses déjantées. Dans cette mise à jour du concept pour la PlayStation 2, vous devez conduire un véhicule futuriste, et remplir des missions décomposées en objectifs imposés. Votre G-6155 est un véhicule capable de se mouvoir sur terre comme sur l'eau. Il peut aussi se transformer en moto hyper rapide capable de se faufiler dans les passages étroits. Un arsenal d'armes offensives et défensives vous permettra de déjouer les plans criminels d'une obscure organisation terroriste appelée Nostra Corporation.

## Espion, es-tu là ?

Le jeu se divise en 14 missions au cours desquelles vous devrez compléter les objectifs que vous donne un briefing précis : détruire du matériel secret, attaquer des véhicules ennemis ou encore placer des mouchards sur des véhicules civils. Le temps est limité, et il faut compléter l'objectif principal d'une mission pour accéder à la suivante. Votre G-6155 est doté d'une vitesse de pointe étonnante. Un boost vous

servira à prendre des rampes pour accéder à des objets essentiels ou bien à gagner du temps. De nombreux adversaires viendront vous empêcher d'évoluer en toute sécurité. Votre armement gagne en puissance à mesure que les objectifs se font plus variés. Il va falloir adapter ses tirs aux ennemis en présence ; par exemple, les missiles font des merveilles contre les camions hostiles. Un système de bouclier vient parer les tirs hostiles. L'essentiel étant de bien repérer les objectifs et de veiller à ne pas perdre trop de temps pour trouver le chemin le plus court. La variété est bien présente, et même si les objectifs se ressemblent parfois, les décors inspirés dépayseraient vraiment le joueur. En mode deux joueurs, les parties deviennent endiablées, et les situations périlleuses s'enchaînent à un rythme soutenu. ■

Appuyez deux fois sur X pour déclencher le turbo et atteindre des vitesses extraordinaires.

Il va vous falloir placer un mouchard pour accomplir votre mission.



Les canaux sont pleins de surprises. L'ennemi veille.





Cette tour ne demande qu'à exploser. Utilisez les missiles spéciaux.



**oui, mais...**

**Toxic**

Spy Hunter est vraiment un jeu rapide et haletant. Missions intéressantes, décors soignés et armement diversifié tiennent le joueur dans un état de surexcitation typique des jeux vidéo. Cependant, la durée de vie est un peu limitée, la répétition de certains objectifs peut sembler ennuyeuse. Grâce son niveau de réalisation plus que correct, on s'amuse beaucoup avec ce Spy Hunter.



Détruisez l'hélico pour empêcher les terroristes de nuire.

## Missions secrètes pour agent spécial



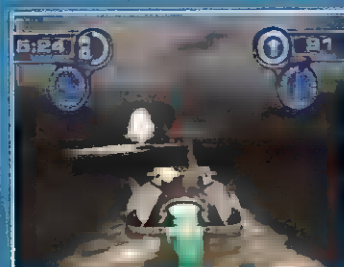
Des rampes cachées donnent accès à certains objectifs. Ouvrez l'œil.

## DANS TOUS SES ETATS!

Votre véhicule peut se transformer en plusieurs états différents. Selon les endroits parcourus, votre engin aux multiples possibilités adopte la forme la plus pratique pour venir à bout des objectifs.



La voiture peut se mouvoir très rapidement sur les routes. Les dévifs sont puissants.



La voiture devient un hydroglisseur sur l'eau. La conduite est instinctive.



La moto est étroite et profilée. Sa vitesse de pointe est stupéfiante.



La moto peut également se mouvoir sur l'eau. Son armement est succinct.

Voici la vieille version Amstrad. Que de chemin parcouru!



**oui, mais...**

**Zano**

Habituellement, je ne suis pas vraiment attiré par les jeux mélangeant conduite et shoot. Mais là, je dois reconnaître que ce Spy Hunter m'a amusé un bon moment. Vraiment fun et particulièrement rapide, la variété de ses missions et la simplicité du pilotage procurent beaucoup de plaisir. Certains le trouveront peut-être un tantinet répétitif, mais grâce à son visuel soigné et sa prise en main rapide, il plaira aux amateurs du genre. Dommage qu'il soit un peu court.

**SPY HUNTER**

## les plus

- la réalisation agréable
- les décors variés
- l'action omniprésente et défoulante

## les moins

- les objectifs répétitifs
- le jeu un peu court

## intérêt

**83%**

Spy Hunter garantit de bonnes sensations et quelques grands moments de défoulement. Un peu court mais très fun.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : MIDWAY
- Éditeur : UBI SOFT
- COURSE POURSUITE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE



test



Consoles+ d'Or

# DEVIL MAY CRY

**L**a version officielle de Devil May Cry arrive enfin pour combler les possesseurs de PlayStation 2. Ce hit avait épous-toufflé les Japonais lors de sa sortie en octobre dernier. Les Français vont à leur tour pouvoir découper et blaster du monstre dans un jeu qui s'annonce comme l'une des valeurs sûres de la console de Sony. Dante est le héros du jeu. Descendant direct d'un valeureux guerrier, il va devoir éradiquer les démons issus d'un monde parallèle et responsables de la mort de son ancêtre. Trich, une jeune demoiselle, va l'aider à trouver le château où les sordides créatures et leur boss se terrent dans l'ombre. Armé de deux revolvers et d'une épée tranchante, vous devez investir cette obscure bâtisse pour éradiquer la vermine et anéantir le terrible monstre qui menace la tranquillité de l'univers. Outre son armement conséquent, Dante va pouvoir utiliser ses aptitudes extraordinaires pour progresser dans des décors qui recèlent de très nombreuses surprises.

## Une vallée de lames

Devil May Cry alterne les phases de quête assez simples avec des phases d'action particulièrement dynamiques. Un boss viendra régulièrement entraver votre course vers la justice et la paix. À mesure que vous progresserez dans l'aventure, vous récolterez des armes plus puissantes et plus destruc-

trices, ainsi que des objets importants pour avancer dans l'intrigue. Des bonus et des potions de soins pourront vous aider à faire face aux blessures que vous subirez. Les monstres pullulent dans les recoins des couloirs, et de nouvelles techniques de combat deviendront accessibles à mesure que vous gagnerez en expérience.

Au moment de sauvegarder, un système de points vous permettra de faire votre choix dans une liste complète de mouvements inédits et d'objets très utiles pour votre quête. Divisé en missions, Devil May Cry propose une difficulté croissante et des combats toujours plus délicats à gérer. Quelques phases de plates-formes mettront votre dextérité à rude épreuve, et permettront à Dante de prouver sa souplesse et son sens de l'équilibre avant le terrible combat final que vous réserve la nouvelle bombe de Capcom.



Le combat devient très impressionnant. Le boss ne vous veut pas que du bien.



Voici le guerrier ancestral. Vous devez venger cette figure mythique.



Un beau gros monstre comme on les aime. Trouvez son point faible.

En pleine lumière !



Le fusil à canon scié est un pur bonheur pour se défouler



Vous pouvez achever les créatures au sol. Utilisez vos armes de poing.



Le niveau du bateau est rempli de surprises. Les lézards vous attendent « de griffes fermes ».



Mes amis quelle ambiance !

Devil May Cry est un jeu d'action unique à l'univers intrigant. De prime abord, on est simplement frappé par la beauté graphique qui retient l'attention à coup sûr. C'est beau, fin, les couleurs sont bien choisies, Dante se meut avec la souplesse d'un ninja et ses différents pouvoirs sont magnifiquement rendus. Quand on avance dans le jeu, on découvre des missions cachées, un système de ranking, et bien d'autres petits secrets. Un grand moment qui, avec une légère touche d'aventure, fait de ce jeu d'action un incontournable de la PlayStation 2.



## LES YEUX A LA FÊTE

À chaque instant, Devil May Cry offre un spectacle de premier choix. Les couleurs sont vives et les décors variés. L'action profite amplement des effets spéciaux qu'autorise la puissance de la PS2.



Ce combat mettra vos réflexes et vos ménages à rude épreuve.



Les décors ne manquent ni de charme ni de finesse.



Le Phénix est un adversaire coriace. Ses charges sont redoutables.



L'entonnoir doit vous servir de repère pour tracer votre chemin.



Les combats à l'épée demandent de la précision et de la force.

# test



Les égouts sont mal fréquentés. Blastez les cafards.



**oui!**

## Toxic

Devil May Cry constitue un spectacle de premier choix. La réalisation est exemplaire, et les péripéties n'en finissent pas de surprendre. La maniabilité très étudiée procure un maximum de sensations fortes. L'action prédomine sur la réflexion, mais le jeu assure un tel niveau de divertissement que les habitués de la gamberge en auront pour leur argent. Les bonus et les surprises augmentent considérablement la durée de vie. Tout est grand, tout est fort... Un grand jeu pour une console qui est sur le point de se faire un nom!



## les plus

- le graphisme innovant
- la jouabilité très étudiée
- l'univers envoûtant

## les moins

- un jeu un peu trop axé sur l'action
- les énigmes trop simples

## intérêt

**95%**

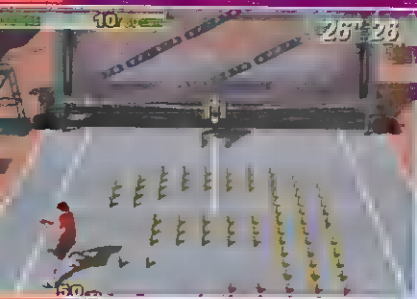
Attention les yeux, Devil May Cry débarque et met le feu à la PlayStation 2. Une tonne de sensations et de plaisir pour les joueurs les plus violents.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : EA
- ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE



## ENTRAÎNEMENTS ÉTRANGES

Pour faire progresser son joueur, les entraînements sont inévitables, sinon, il sera difficile de rivaliser avec les brutes qui vous attendent dans les tournois. Alors rien ne vaut une séance de shoot de tank pour augmenter sa puissance, des tirs sur cible pour la précision, et du ramassage de drapeaux pour le jeu de jambes.



Ici, il faut écraser les canettes au sol, tout en renvoyant la balle.



Comme dans le précédent volet, l'entraînement au service se fait sur des quilles.



En dégommant des tanks, votre joueur verra sa puissance de frappe augmenter.

# VIRTUA TENNIS

**L** premier Virtua Tennis, sorti en septembre l'année dernière, nous avait mis une bonne claque. Bonne nouvelle, Sega en remet une couche et offre aux adeptes de la petite balle jaune, une suite qui elle aussi va faire mal.

## Des améliorations

Au premier abord, peu de chose a été modifié dans ce nouveau volet, graphiquement très proche de son prédécesseur. Seule la modélisation des joueurs a été retravaillée et améliorée. Par contre, la gestuelle des tennismen a été revue, et on assiste maintenant à un éventail de coups et de mouvements assez complet et très réaliste. Pad en main, on sent que de petites choses ont changé. Les joueurs bougent un poil mieux : ils sont un peu plus rapides, et ont gagné en précision dans leurs déplacements. Ils semblent également réagir un peu plus vite. De plus, la sensibilité du joystick analogique a été augmentée, et il est possible maintenant de trouver un peu plus d'angles différents, et surtout de faire un peu plus de fautes. La plus grande nouveauté est donc l'ajout d'un nouveau coup permettant de donner un effet coupé à la balle.

## Bienvenue les filles

Hormis les petites retouches du gameplay, c'est l'ajout des tenniss-women qui différencie le plus ce second volet de son prédécesseur. On peut donc maintenant taper la balle en compagnie des sœurs Williams, Seles, Dokic,

Davenport et même Mary Pierce. Très sympathique ! Comme dans la réalité, elles tapent fort, mais bougent un peu moins vite que les hommes, et ceci est merveilleusement bien retranscrit dans le pad. On peut donc s'adonner maintenant aux joies du double mixte, mais il est impossible de confronter un homme et une femme.

## Une longue carrière

On retrouve les modes arcade et exhibition, ainsi que le world tour. Ce der-

nier propose toujours de faire monter au classement un joueur que l'on crée et regroupe à nouveau des épreuves variées. Outre les matchs en tournois classiques, il est une fois de plus possible de disputer des séances d'entraînement farfelues : tir sur quilles, shoot de tank... Le perso, homme ou femme, progresse selon les entraînements dans divers secteurs de son jeu, et grimpe au classement au fil des victoires. L'objectif est une fois de plus de devenir numéro 1 mondial. Bref, l'esprit Virtua Tennis est là. Le jeu s'est légèrement amélioré. Plus difficile, un tantinet plus technique, mais toujours aussi rapide et fun, il va une fois de plus convaincre tous les amateurs de sport sur Dreamcast.

## Un grand jeu



Le gazon de Wimbledon est rapide. Il faut prendre le filet d'assaut.



Avouez que la ressemblance est frappante !

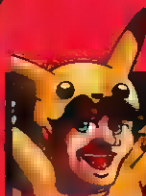
On a toujours droit aux replays après les plus beaux points. Avec un bel effet de flou.





# 2

# test



OUI!

**Zano**

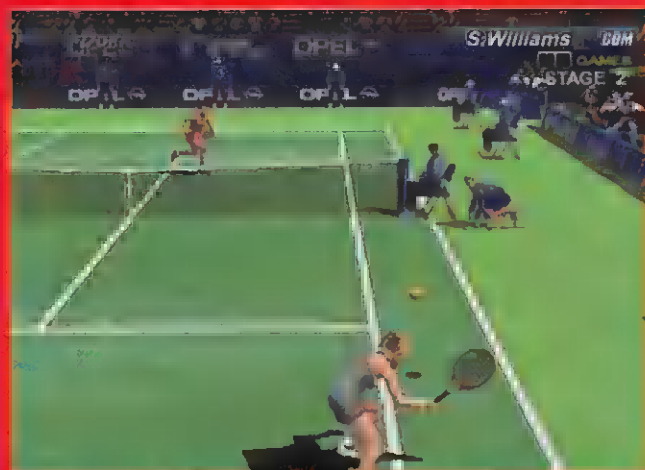
Il a été difficile de me faire décrocher du premier Virtua Tennis, mais il y a de fortes chances pour que je rechute avec ce dernier volet. Toujours aussi agréable à jouer, toujours aussi fun, il fait partie des incontournables de la Dreamcast en cette fin d'année. À deux ou à quatre, c'est le délire total, et même en solo le mode world tour possède de quoi vous occuper de longues heures. Bref, si la petite balle jaune vous tente, faites-vous plaisir...



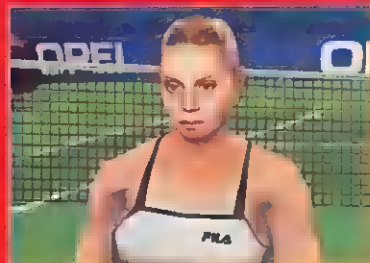
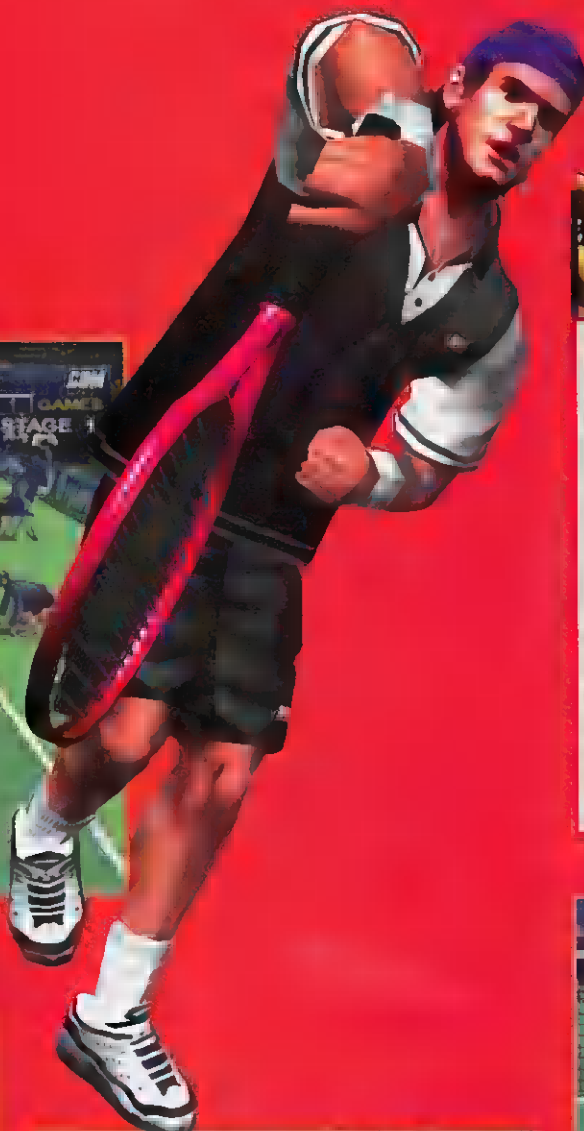
On retrouve les deux caméras. Celle située derrière le joueur retranscrit bien la vitesse du jeu.



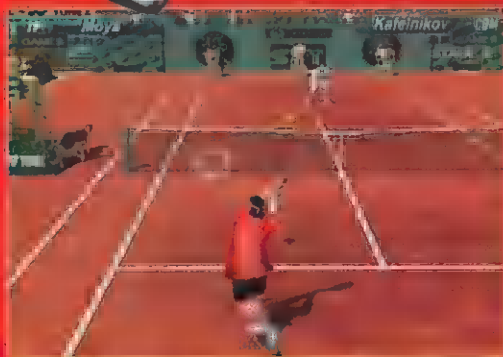
Les matchs de filles sont aussi palpitants que ceux des garçons. Ça cogne dur!



La retranscription des mouvements des joueurs est vraiment excellente.



Plutôt mignonne Jelena Dokic, non?



Les différences entre les surfaces sont marquées et réalistes.



OUI!

**Toxic**

Ce Virtua Tennis 2 offre une jouabilité encore plus aboutie que le précédent volet. Les graphismes ont été retravaillés pour encore plus de détail. Le rendu de la motion capture donne un résultat troublant de réalisme. Les situations de match atteignent des sommets de convivialité et de précision. Une grande simulation de tennis qui réussit le tour de force d'être, en plus, un jeu particulièrement fun. Top 11 indispensable.



**les plus**

- le visuel très clean
- le rythme
- les coups plus variés
- le mode multijoueur

**les moins**

- le mode arcade trop court

**intérêt**

96%

Les quelques nouveautés et les petits changements de ce nouveau volet suffiront à motiver les adeptes du Virtua Tennis.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : HITMAKER
- Éditeur : SEGA
- TENNIS
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE





## À CHACUN SON POINT DE VUE

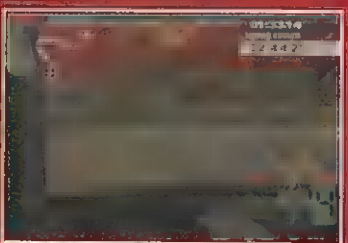
WRC propose cinq vues différentes. Mis à part celle située derrière le véhicule, en hauteur, et celle qui est posée à l'avant du capot, deux permettent de se glisser dans le cockpit. La première vous place entre le copilote et le pilote, et la seconde vous met directement sous le casque de ce dernier...



D'ici, on peut voir le pilote changer de vitesse et tirer le frein à main. Mais ça se traîne un peu.



Au-dessous du capot, on visualise très bien le tracé et les reliefs. Mais ça se traîne toujours.



Vu des yeux du pilote, c'est étonnant. Mais ça ne va pas très vite pour l'instant.

# WRC

La PS2 possède enfin son jeu de rallye. Mieux vaut tard que jamais... En attendant un épisode de Colin McRae, c'est Sony qui ouvre le bal des courses hors circuits bitumés avec son WRC. Annoncé comme un hit, nous étions donc plus qu'impatients de voir ce que ce jeu a sous le capot. Graphisme fin, licence officielle, véhicules bien modélisés et bande sonore soignée sont de la partie et confirment la bonne impression que nous avions eue avec la version preview. Ouf!

## Un gros travail

Dès les premiers tours de roues, on s'aperçoit que l'ensemble visuel est très soigné. Les décors sont assez fins et riches, le champ de vision s'avère particulièrement profond. Effets de soleil et d'ombres s'enchaînent parfaitement, comme d'habitude sur PS2, et les changements météo sont eux aussi réussis. Les voitures, quant à elles, ne sont pas en reste. Elles s'avèrent très bien modélisées, même si elles font un peu « plastique ». Côté son, les moteurs sont correctement rendus, bien qu'un peu trop discrets, mais tous les petits bruits que l'on peut entendre dans un cockpit sont là : les pierres contre la tôle, les pneus qui crissent sur le goudron, les roues dans l'herbe mouillée, etc. Enfin, les modes de jeu, classiques, devraient satisfaire tout le monde. Outre le championnat WRC et ses 70 spéciales, on trouve un contre-la-montre et un mode rallye simple. Mais le mode WRC Challenge, qui

propose notamment de passer un permis, réserve une belle surprise... Bref, vous en conviendrez, le menu est particulièrement appétissant et ne donne qu'une envie : sauter dans l'une des voitures et attaquer le chrono.

## Un comportement étonnant

En quelques minutes, on se rend compte qu'on est loin d'un Colin McRae. Les voitures ne demandent pas une précision ni un doigté particuliers, juste un gros sens de l'attaque et une bonne dose de courage. Un peu comme dans un V-Rally. En clair, on passe son temps à donner de grands coups de volant, fréquemment ponctués de grosses accélérations et de puissants freinages... Les caisses ont donc des réactions très brusques et assez imprécises. De plus, elles ne semblent pas réellement être en contact avec la route, et ne donnent pas l'impression de faire partie intégrante du décor. Plus clairement, elles semblent flotter et ont un comportement un peu déroutant. Dommage... De plus, la sensation de vitesse est plus que moyenne : seule la caméra posée au ras de la route donne

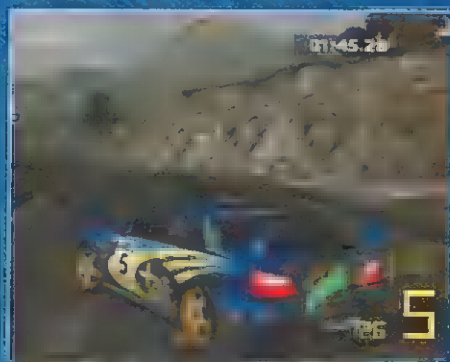
(presque) l'impression de rouler à tombeau ouvert. Encore dommage... Bon, on se consolera avec l'excellente caméra cockpit ou la caméra pilote assez amusante. Mais globalement, le jeu est beaucoup trop avare en sensations. Le rallye, c'est plus rapide, nettement plus violent que ça...

## Réaliste, quand même...

On pourra aussi se consoler en s'attardant sur les nombreux détails que les développeurs ont glissés dans le jeu. Les humains qui bougent sur le bord des routes ou les vaches qui broutent, par exemple... Et on applaudira le soin apporté à la gestion des chocs sur les voitures. Selon la vitesse et l'angle sous lequel on tape, on peut froisser de la tôle ou exploser littéralement son bolide. Un pare-chocs ou un pare-brise, c'est rien, mais un rapport de boîte en moins, ou un train avant qui délire, c'est nettement plus embêtant. Et pour rivaliser avec la bande furieuse qui pulvérisent les chronos avec



Pour obtenir le permis WRC, il faut tomber des temps avec la voiture que l'on vous donne.



La Subaru est toujours une voiture très efficace. Elle trajecte à merveille.



Même les pilotes ont été modélisés. Mais moins bien que les voitures...

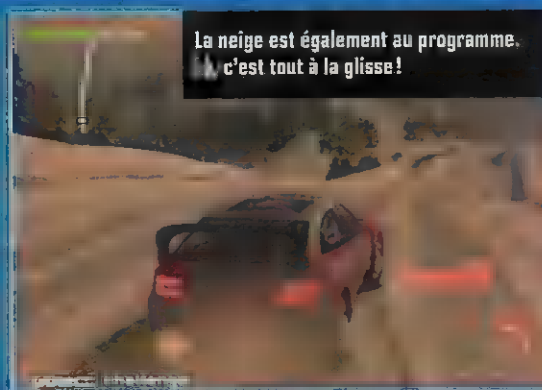


**mouais...**

**Zano**

Ce WRC n'a pas réussi à me convaincre totalement. Certes il est beau et facile à jouer, mais il ne procure aucune sensation qui vaille réellement le détour. Ça ne va pas vite, ce n'est pas violent, les caisses flottent au-dessus de la route... Bref, je suis particulièrement déçu. Un peu plus de poids dans les voitures et un pilotage plus rigoureux en auraient fait un hit. Mais il aurait sans doute été également moins abordable au plus grand nombre de joueurs... Tous mes espoirs reposent maintenant sur le prochain Colin McRae...

La neige est également au programme. c'est tout à la glisse!



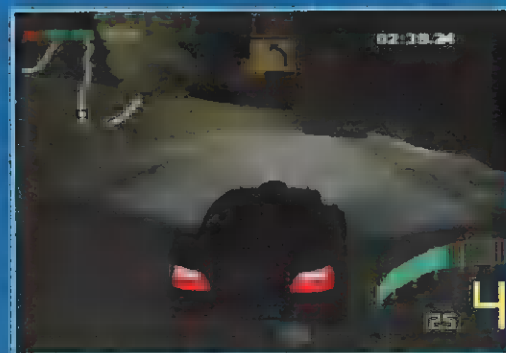
## Un comportement décevant

vous (Sainz, Burns, McRae...), il est préférable de ne pas trop casser... Au final, ce WRC n'est pas le grand hit que l'on espérait. Même s'il est bien réalisé et complet, c'est le manque de sensations qui frustre le plus le joueur. Certes, il y a quand même ce qu'il faut dans cette galette pour s'amuser un bon moment et s'adonner aux joies du traverset et du frein à main. Mais les puristes ne pourront s'empêcher d'être déçus et se lasseront d'avoir le temps de regarder le décor...

Les caisses se salissent au fil des spéciales.



Des flammes jaillissent fréquemment du pot d'échappement.



On retrouve les incalculables spéciales de nuit.



Si on attaque sur le bitume, on fait de belles traces de pneu.



# test

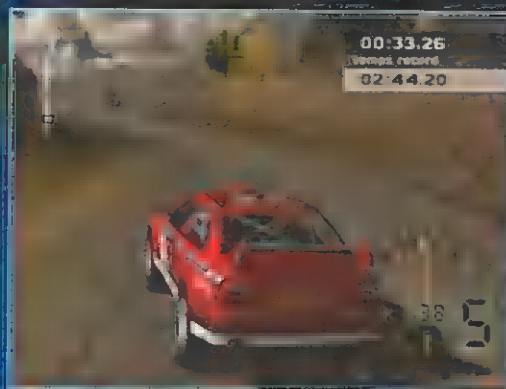
## WRC

Comme d'habitude, on a droit à un joli replay après chaque spéciale.

00:30.00



Même si le pilotage est peu réaliste, il faut quand même maîtriser le contre-braquage.



La Lancer est évidemment de la partie. Un monstre de la route!



oui, mais...

### Toxic

WRC était particulièrement attendu. J'ai suivi le développement de ce titre depuis quelque temps, le talent et la bonne volonté des développeurs laissent présager d'un titre de qualité. À l'arrivée, les possibilités sont immenses ■ la réalisation très spectaculaire. Le problème vient de la jouabilité qui manque de punch et qui varie trop d'une vue à l'autre. Tout est réuni pour satisfaire les mordus de simulation précise, mais ■ jouabilité manque à l'appel.

## BONNE POUR LA CASSE

La caisse peut subir des dégâts importants. Ça commence par des bouts de carrosserie, puis un petit muret bien placé vous achève le radiateur, ou vous explose la direction. La boîte, elle aussi, peut vous lâcher, à moins que vous ne préfériez fusiller carrément votre moteur, et plafonner, ainsi à 80 km/h.



Beaucoup de sorties de route se terminent bien. Mais lorsque l'on fait un tonneau, il est rare que la voiture reste en bon état.



Boîte de vitesses endommagée, direction faussée, moteur qui chauffe. Bon de tomber les temps.



**WRC**  
WORLD RALLY  
CHAMPIONSHIP

## les plus

- le visuel soigné
- la licence WRC
- la durée de vie

## les moins

- le pilotage simpliste
- le manque de sensations
- les réglages incomplets
- les chargements

## intérêt

88%

Le pilotage peu précis, le comportement déroutant des caisses, et le manque de sensations de vitesse décevront les puristes du genre.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : EVOLUTION
- Éditeur : SONY
- RALLYE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE





# TONY HAWK'S PRO SKATER 3

## AVANT-APRÈS



Voilà THPS2, le merveilleux jeu de skate qu'on a tous connu.



Et voilà THPS3, la cata!... Mais que n'est-il donc passé?

Comme vous pouvez le voir, le background a lui aussi été saboté, réduit à sa plus simple expression.

**T**ony Hawk's Pro Skater 2 était un grand moment de jeu vidéo. Développé par Neversoft, il possédait tous les éléments d'un hit: graphisme léché, animation fluide, maniabilité impeccable, et, surtout, une singulière profondeur de jeu. Hélas, trois fois hélas, le troisième volet a été complètement bâclé. Pendant que Neversoft développait sur PS2, c'est Shaba Games qui s'est occupé de la version PSone. Les deux versions étaient censées être identiques (celle sur PSone, en moins beau, forcément). Et là, laissez-nous rire...

### Une mort annoncée

Les mouvements de caméra trop rapides et trop brusques empêchent d'anticiper l'action; le clipping du décor nous ramène aux premiers temps de la PSone; les polygones composant les personnages sont

mal reliés et tout carrés, les couleurs sont fades, les textures, grossières... Et l'interface? Sabotée! Aucun effort n'a été fait pour agrémenter la présentation du jeu, même la police de caractères est des plus rustiques. Et les stages, alors?... Complètement vidés: avant, on apercevait des passants, des taxis, des voitures, maintenant, plus rien! Dans la version PS2, les missions ont des objectifs intéressants; ici, ils sont assez bidons, du genre grinder un truc, actionner un machin... Bref, c'est une véritable catastrophe, un vrai scandale. Reste - encore heureux! - quelques nouveautés, comme le revers ou la nouvelle jauge d'équilibre. M'enfin, Shaba Games a réussi à mettre un titre énorme au niveau que n'importe quelle daube à deux balles. Un exploit dont on se serait bien passé... ■



Quelle honte! Quel désastre! Non, je ne suis pas aveuglé par la beauté de la version PS2. Je sais encore reconnaître un jeu pourri d'un jeu excellent. C'était prévisible: sous prétexte de faire une bombe sur PS2, Activision a négligé son titre PSone. Polygones mal liés, textures baveuses et sans couleurs, caméra trop brusque, vitesse de jeu trop élevée... Petit brouillard pour masquer gros clipping... Même au niveau de la jouabilité, on ne retrouve pas la finesse d'un THPS2. Alors, moi, je le dis bien fort: aux chiottes Shaba Games, et vive THPS2, qui restera le meilleur jeu de skate sur PSone!

## Un nouveau jeu

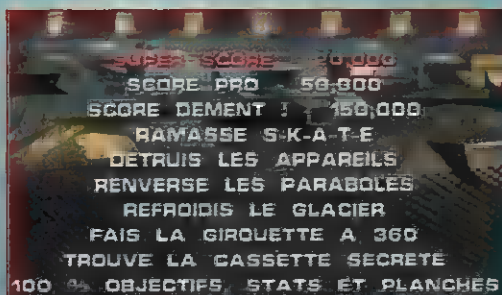
## de skate sur PSone



Pour atterrir d'un « big drop », il faut appuyer sur la touche de saut avant la réception.



Gros plan de Bam Margera en pleine action pendant la compé' de Rio.



L'interface du jeu a bien changé. Fini les petits détails, les couleurs et les polices de caractère originales. Snif!

## TONY HAWK'S PRO SKATER 3

### les plus

- un nouveau jeu de skate sur PSone

### les moins

- le graphisme, l'interface, les caméras bâclées
- le foutage de gueule

### intérêt

70%

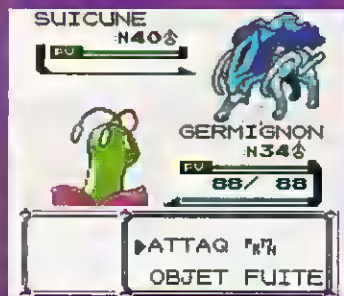
On comprend mieux pourquoi on avait eu si peu d'infos sur cette version PSone. Elle est calamiteuse. Tony Hawk est bien mort sur PSone, c'est trop triste.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: --
- Textes: FRANCAIS
- Développeur: SHABA G
- ACTIVISION
- SKATEBOARD
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté: MOYENNE

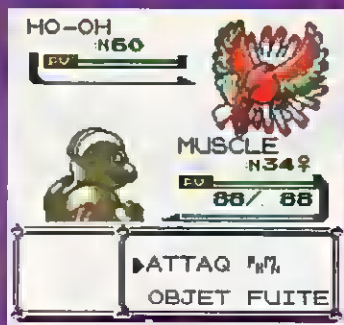


## LES POKÉMON LÉGENDAIRES

Ne vous inquiétez pas, on ne va pas vous livrer les secrets des Pokémon légendaires. On vous en laisse la surprise. Sachez qu'ils sont tous là dans Pokémon Cristal, et que le premier est très facile à trouver (mais pas à attraper). Ensuite, les meilleurs joueurs dénicheront sûrement les deux oiseaux - Ho-Oh et Lugia -, mais seuls les plus acharnés captureront Raikou et Entei. Tous ces secrets seront dévoilés dans notre hors-série *Soluces* à paraître prochainement (le 7 décembre, si tout va bien...).



Suicune se montre très tôt dans le jeu. Il vaut mieux avoir une bonne Pokéball...



Ho-Oh est le plus difficile à avoir, même s'il se cache toujours au même endroit !



Si Entei se montre, ne le laissez pas filer. Suivez-le à la trace...

# POKÉMON CRI

Il fallait s'y attendre, Nintendo nous sort un nouveau Pokémon pour Noël. Ce Pokémon Cristal est aux versions Or et Argent ce que Pokémon Jaune est aux versions Bleu et Rouge. C'est-à-dire une adaptation, un mélange, mais pas un nouveau jeu. L'aventure reste donc globalement la même, les plus gros changements se situent au niveau des Pokémon. Ils ont soit changé de lieu, soit développé de nouvelles aptitudes. Certains ne s'attrapent plus au même endroit et ne nécessitent donc pas les mêmes actions. Bref, l'intérêt est assez limité pour celui qui a déjà parcouru en long et en large l'univers des versions Or et Argent, mais, en même temps, il constitue un nouveau challenge pour le fan, le vrai dresseur de Pokémon.

### Des petites nouveautés

Le principal changement se voit dès le début. On peut maintenant choisir entre incarner un garçon ou une fille. Nintendo pense aussi aux dresseuses Pokémon ! Ensuite, certains lieux ont fait l'objet de quelques modifications, comme par exemple le toit du magasin de Doubloonville, ou la Tour

de la Radio... Mais l'intérêt principal du jeu se situe surtout sur les Pokémon légendaires. Il est ici possible de les capturer, mais attention, la tâche est toujours très rude. Ho-Oh et Lugia sont là, ainsi que Suicune, Entei et Raikou. Sachez cependant que l'échange est toujours nécessaire si l'on veut posséder les 251 Pokémon ; ici il n'y en a que 229. Pour tous les avoir, il va falloir troquer avec des amis possédant les versions Bleu, Rouge, Jaune, Or et Argent...

### Toujours aussi riche

En dépit de grosses nouveautés, ce Pokémon Cristal est, comme ses prédécesseurs, un jeu très complet particulièrement bien réalisé. Il regorge de mini-quêtes et de surprises, et les possibilités offertes dans le dressage des Pokémon sont tout simplement énormes. Quelquefois, cela devient

même un peu difficile de s'y retrouver, tellement les monstres de poche, les objets et les actions à exécuter sont nombreux. Ensuite, il y a le savoir-faire de Nintendo, qui en loge toujours plus sur les petites cartouches de la GBC. L'ensemble est plutôt joli, et le design des Pokémon a été repensé. Maintenant, ils bougent au début des battles ! Bref, un bon Pokémon, sans gros intérêt pour celui qui a déjà l'Or ou l'Argent, à moins qu'il soit un vrai fan des célèbres monstres de poche. ■



Vous allez voir les trois Pokémon les plus recherchés du jeu, mais un court instant.

## Cristal de poche



Il faut toujours discuter avec tous les personnages pour glaner de précieuses informations.

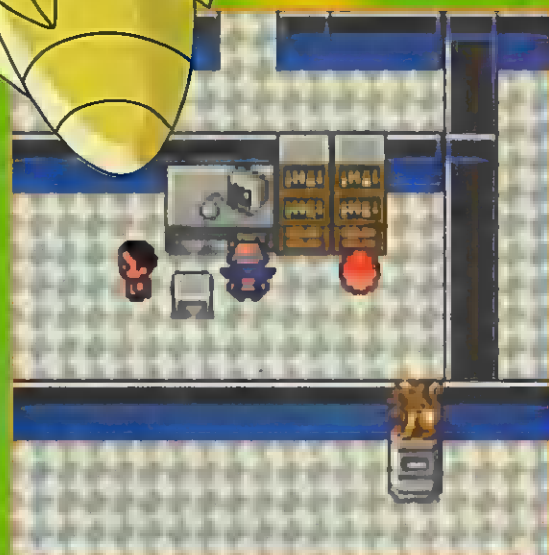
Une nouvelle énigme fait son apparition dans les Ruines d'Alpha. Le mystère des Zarbi sera-t-il élucidé ?



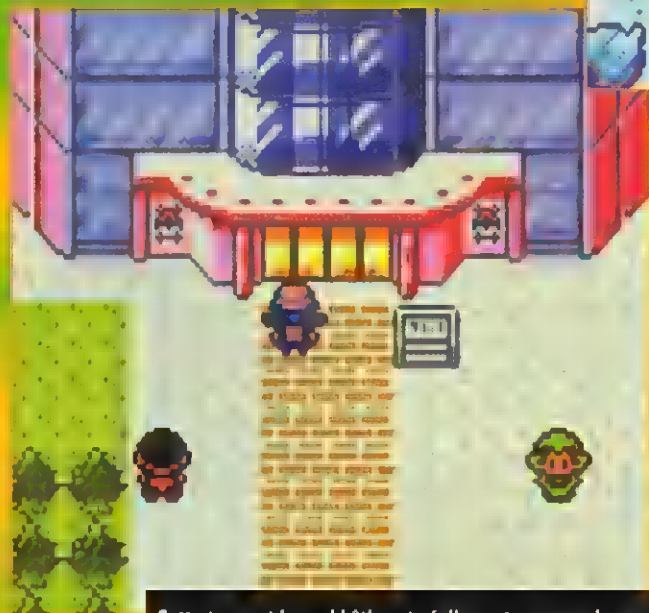


# STAL

Maintenant, il est possible d'aller sur le toit du magasin de Doubonville.



La Team Rocket est bien évidemment de la partie et ne demande qu'à être bastonnée.



Cette tour est le seul bâtiment réellement nouveau dans Pokémon Cristal. Un Pokémon Stadium dans votre GBC!



Le jeu comporte toujours des passages qui mettront à mal votre matière grise.



**oui, mais...**  
**Zano**

Comme d'habitude, je suis forcé d'avouer que je n'ai pas pris un pied monstrueux à courir après les Pokémon. Mais, une fois de plus, force est de constater que le jeu contient de quoi captiver les fans du genre. Quelques nouveautés par-ci par-là, comme des Pokémon qui migrent ou qui apprennent de nouvelles attaques... Des Pokémon rares qui montrent le bout de leur nez... Le Pokémaniac ne sera pas déçu. Dommage cependant que Nintendo ne propose pas plus d'innovations pour ce qui sera sûrement le dernier volet sur Game Boy.



**oui, mais...**  
**Kael**

Certes, ce Pokémon Cristal constitue un nouveau challenge pour le Pokéfan. Mais quel manque de différences d'innovations. On a trop l'impression de se refaire l'Or ou l'Argent, et se fader plus 20 heures de jeu pour attraper un ou deux Pokémon rares. Dur... Mais bon, une fois de plus Nintendo va tenter bon nombre de joueurs, grâce aux possibilités offertes par l'échange et les nouvelles aptitudes de certains Pokémon...

**Pokémon**  
Version Cristal

**les plus**

- la profondeur de jeu
- le graphisme coloré
- les nouveaux challenges
- la durée de vie

**les moins**

- le manque de nouveautés
- presque trop long

**intérêt**

**90%**

Encore un Pokémon destiné aux fans, à moins d'en être resté aux versions Bleu et Rouge. Joli, complet, il plaira aux amateurs des monstres de poche...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : GAMEFREAKS
- Éditeur : NINTENDO
- POKÉMON
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



## GTA 3

**P**our fêter son retour et son arrivée sur la PS2, Grand Theft Auto s'offre un beau lifting. Fini la vue du haut et les graphismes kitsch, place à la 3D. On incarne toujours un personnage malsain, prêt à offrir ses services à toutes les organisations criminelles

de la ville pour gagner un paquet de fric. Lors des précédents volets, on passait la majeure partie de son temps à conduire des caisses, et parfois on sortait pour blaster un peu. Ici, c'est la même chose, on vole et on pilote les trois quarts du temps; de temps à autre on se dégourdit les jambes pour se vider le chargeur.

## Liberté totale

Ce GTA 3 possède une profondeur de jeu impressionnante. On se balade dans une ville immense et particulièrement vivante, et le nombre d'actions qu'il est possible d'exécuter est tout simplement énorme. Outre le vol de caisse en jetant le conducteur par la portière, on peut se prendre pour un chauffeur de taxi, pour un pompier ou même un flic... Les gens bougent, les voitures passent, les heures défilent, le météo change... le tout crée une ambiance extraordinaire, d'une qualité rarement vue dans un jeu vidéo. De plus, le scénario est particulièrement bien ficelé, et propose un ensemble de missions, de dialogues et de scènes d'action idéalement dosé. En clair, on ne s'ennuie jamais, et on n'a qu'une envie: aller plus loin dans GTA3 pour voir ce qu'il a dans le bide.

## Des détails à la pelle

Les voitures se détériorent au moindre choc, et l'on peut voir les carrosseries se froisser, les éléments se décrocher et balloter - le moteur fume, les pneus crissent, le capot brinquebale... Lorsqu'on est à pied, les passants parlent, se retournent, nous bousculent... Si on les frappe, ils se rebellent ou se sauvent... De temps à autre, des badauds viennent regarder la scène, des policiers interviennent; et si vous avez le malheur de toucher à un membre d'un gang,

ses potes viennent vous faire la peau. Bref, les développeurs ont bossé, et ça se voit à chaque coin de carrefour. Excellent!

## Gangster professionnel

Pour ceux qui ne connaissent pas la série des GTA, rappelons juste qu'on incarne un malfrat de la pire espèce. Pour se faire du fric, on passe voir les mafias locales, et on accepte toutes sortes de boulots. Généralement, il s'agit d'aller chercher des braqueurs, de buter un mec qui doit du fric à l'organisation, ou emmener la fille du boss se chercher de la came! En clair, ce jeu n'a aucune morale, et c'est ça qu'on aime! Les plus acharnés pourront cramer du poulet, rouler sur les trottoirs en dégommant tout ce qui s'y promène, tabasser n'importe quel passant... C'est chaud!

## Réalisation sans faille

Pour finir, soulignons la qualité visuelle et sonore de ce GTA3. Les décors sont fins et colorés, et la gestion de la lumière a fait l'objet d'un gros travail. On ne vous parle même pas des effets météo, ils sont tout simplement splendides. Sur le plan sonore, c'est toujours le délire. Dans chaque voiture, la musique de l'autoradio varie. Il est même possible de changer de station en roulant... Les gens crient, les sirènes hurlent, les bombes explosent, les balles fusent... Bref, du tout bon, quasiment sur toute la ligne. Côté jouabilité, le jeu reste étonnamment très simple à prendre en main. Le pilotage des véhicules ne pose aucun problème; seul le maniement du perso dans la rue demande quelques minutes d'adaptation. En clair, GTA3 réussit son examen de passage à la 3D haut main, et s'impose comme l'un des meilleurs jeux de la PS2 en cette fin d'année. ■



## CHOISIR SON CAMP

Comme tous les moyens sont bons pour se faire du fric, il est possible de diversifier ses activités. Ainsi, en faisant le taxi, l'ambulancier, le flic ou le pompier, on arrondit ses fins de mois...



Tel un Crazy taxi, c'est en emmenant les clients rapidement qu'on se fait les plus gros pourboires.



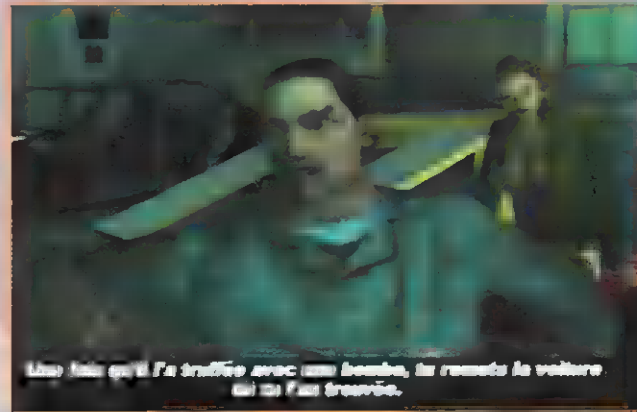
Faire flic est doublement utile: ça rapporte l'argent, et ça permet de trouver de bonnes caisses. Eh oui, les truands ont du goût.



Quand on est pompier, il faut logiquement arriver à l'incendie dans les temps.



La pluie et le brouillard font parfois leur apparition.



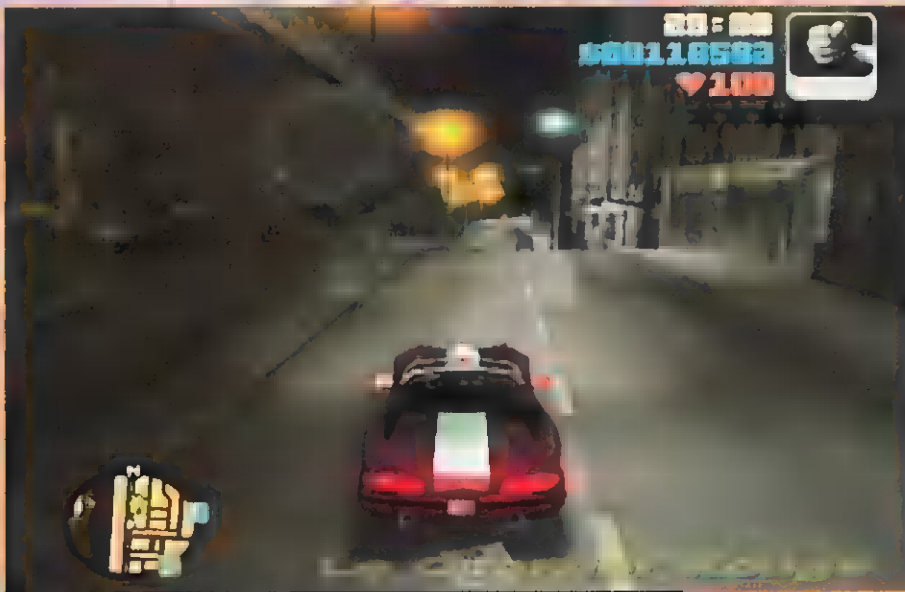
Chaque nouvel objectif est présenté par une cinématique.



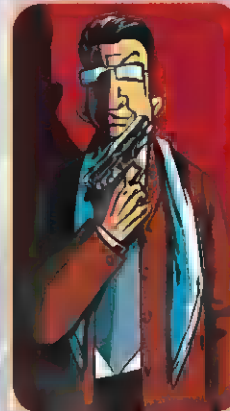
oui!

## Zano

J'ai carrément accroché sur ce GTA 3. Hormis ses indéniables qualités visuelles et sonores, c'est surtout son ambiance et la diversité d'actions qui m'a séduit. Il n'est pas seulement violent et malsain, il est aussi captivant, varié, surprenant et entraînant. Le nombre de missions et d'actions à effectuer est tout simplement énorme, et il est préférable de prévoir une bonne provision de Kro si l'on veut aller au bout (50 heures de jeu environ!)... Bon, en cherchant bien, je lui ai trouvé un défaut: il lui manque un peu de sang, pour le fun...



Les décors sont superbes, et la taille de la ville est impressionnante.



Les faisceaux des phares de voitures sont très bien réalisés.

## L'ultime simulation de gangster!



Pour intercepter quelqu'un, il faut bloquer sa caisse et l'agresser.



oui!

## Kael

Je ne suis pas vraiment fan de jeux de caisses. Mais là, je dois dire que ce GTA 3 a tout pour me plaire. Tout d'abord, le nombre de véhicules est impressionnant, et les objectifs à accomplir sont nombreux. Il faut du temps pour les terminer. Mais ce qui est mieux, c'est que ce jeu va bien plus en profondeur. Prenez une ambulance et vous devrez sauver des malades; un yellow cab et vous vous retrouverez dans un ersatz de Crazy Taxi. Le bonheur. Moi j'adore et j'achète.



# test

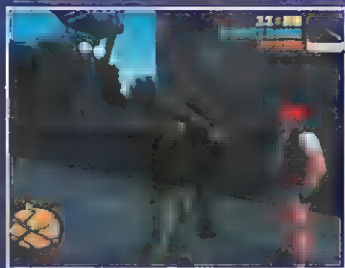
## GTA 3

### FAIRE LE MÉNAGE

Un pilote à pied, en temps normal, ça perd les pédales... Là, il faut garder la tête froide, éviter les balles et dégommer à tour de bras. Heureusement, un bel arsenal est disponible : gun, lance-flammes, grenades, etc.



Le fusil à pompe donne de très bons résultats à bout portant.



Les puristes s'amuseront beaucoup avec la batte de base-ball.



Le lance-flammes est très efficace, mais pas vraiment discret selon la police.



Les runs sauvages sont également au programme.



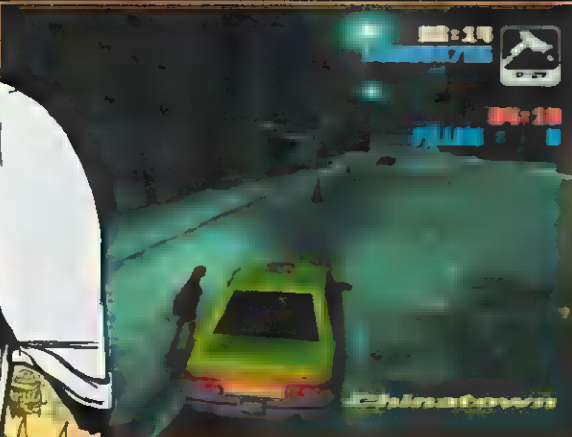
Les zones des rencards sont matérialisées par des feux bleus.

### LA BONNE AFFAIRE DU MOIS

Take 2 fait décidément très fort avec son GTA 3. Non seulement le jeu est exceptionnel, mais il va être commercialisé en France au prix plus qu'attrayant : 299 francs, c'est-à-dire nettement moins cher qu'un jeu PS2 classique. Ajoutons que pour les accros, une édition collector paraîtra juste avant Noël au prix de 399 francs : édition qui comprendra en plus du jeu le DVD du film culte Pulp Fiction de Quentin Tarantino.



Une mission consiste à ramasser des prostituées sur le trottoir. Vous pourrez même vous payer un peu de bon temps avec elles...



Les nostalgiques pourront même jouer avec la vue de dessus.



### les plus

- le graphisme superbe
- la liberté d'action
- la profondeur de jeu
- l'ambiance

### les moins

- les missions un peu répétitives
- l'absence de sang

### intérêt

95%

Ce GTA 3 comblera les fans des premiers volets, ainsi que tous ceux qui attendent Driver sur PS2.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : DMA DESIGN
- Éditeur : TAKE 2
- SIMULATION DE TRUAND
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE





# G-SURFERS



Les sauts réclament de la précision et du sens.



G-Surfers est une bien pâle copie du célèbre Wipeout. Outre la possibilité, certes divertissante, de créer un circuit de toutes pièces, ce G-Surfers n'offre que très peu de réjouissances. L'animation est saccadée ce qui a comme conséquence directe de gêner fortement les réactions des véhicules en course. Maîtriser les bolides relève de l'exploit. Ce, quelle que soit la nature du véhicule choisi. Aucune innovation majeure et aucun gameplay digne de ce nom pour un titre qui ne marquera pas les esprits.

**W**ipeout Fusion s'annonce comme un soft révolutionnaire. Les développeurs de chez Blade, conscients de l'attrait des gamers pour ce type de jeu, proposent, pour le contrer, un G-Surfers qui s'inscrit dans la droite lignée de son illustre concurrent. Au programme des réjouissances, des véhicules futuristes se lanceront des défis sur des circuits tous plus sinueux les uns que les autres. À l'image de la série des Wipeout, les véhicules flottent légèrement au-dessus du niveau du sol et atteignent des vitesses proprement extraordinaires. Plusieurs modes vous attendent. Le contre-la-

montre vous oblige à réaliser des temps de folie sur des circuits aux courbes outrancières (voire dégénérées!). Autant dire qu'il faut bien connaître les tracés pour réaliser un temps convenable... Les séries, elles, se décomposent en deux sous-modes. Une série de courses qui s'apparente à un mode carrière et une autre, dite arcade. Les séries vous demandent de réaliser des résultats dans une succession de courses aux quatre coins du monde.

## Comme sur un nuage!

Le mode arcade met en avant les sensations au détriment d'une véri-

table stratégie de course. Les vitesses atteintes et les diverses péripéties feront perdre la boule aux plus flegmatiques vidéopilotes. Un système d'icônes accélératrices booste les performances des véhicules. Outre la possibilité de passer sur des flèches qui augmentent la vitesse, la jauge de boost donne une pêche d'enfer aux courses. Mais attention, il faudra éviter les chocs pour ne pas trop entamer votre bouclier. La possibilité de choisir un type précis de vaisseau, et donc de conduite, renforce la durée de vie. Comme son nom l'indique, le mode trackman vous permettra d'éditer un circuit selon votre bon plaisir et à un endroit précis sur le globe. Les décors varient en fonction de votre choix.

## Les montagnes russes

Quelques effets valent le détour.



Le contre-la-montre demande une connaissance précise des circuits.



La vue intérieure est injouable, mais les duels en jettent plus!



Les accélérations décoiffent, la maîtrise du véhicule est un autre problème.

L'éditeur de circuits vous laisse quand même une bonne marge de liberté.



## les plus

- le graphisme fin
- l'éditeur de circuits précis

## les moins

- l'animation
- la jouabilité
- les modes peu variés

## intérêt

79%

Quelques sensations fortes pour beaucoup trop d'imprécisions et de déjà-vu. Rien de bien folichon!

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : --
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : BLADE
- Éditeur : BIG BEN
- WIPEOUT-LIKE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE





## RAZIEL DANS TOUTE SA SPLENDEUR !



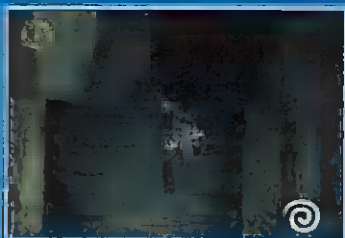
Même si on a assez de la Reaver, Raziel ne dédaigne pas se fendre la gueule à coup de hache.



Des phases sous-marines vous attendent dans certains décors. Prenez des repères.



En utilisant la vue rapprochée, vous pourrez tirer des saives avec la Reaver.



Observez bien le décor. Vous pouvez escalader certains parois.



Les combats sont nombreux. Alors attention à vos déplacements !

# SOUL REAVER 2

**S**oul Reaver avait réussi à se faire un nom dans l'univers du jeu vidéo en mêlant habilement un scénario fantastico-horifique et une action sobre et élégante. Les aventures de Raziel continuent à présent sur PS2. Notre héros au destin tragique doit à nouveau affronter le cruel Kain. Ce vampire à la méchanceté légendaire est responsable de la torpeur qui s'est abattue sur la ville de Nosgoth. Raziel en quête d'humanité, et ne supportant plus sa condition de vampire immortel, va devoir redonner à la bourgade sa splendeur passée et éloigner les vampires malfaisants de la région.

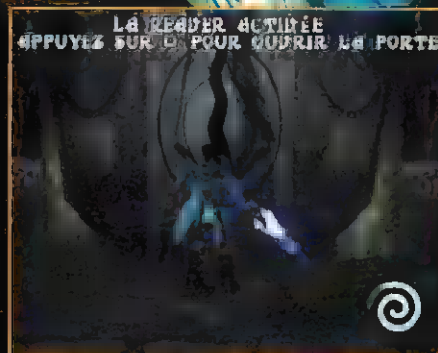
## L'entrée en matière

Après une conversation houleuse avec Kain, Raziel est propulsé, par l'intermédiaire d'une étrange machine, dans la forteresse des Séraphéens. Ces prêtres guerriers sont entrés en guerre, il y a très longtemps, contre les vampires et autres créatures de l'au-delà. Un ancien prêtre va accueillir Raziel, et l'orienter dans les premiers instants de sa course-poursuite avec Kain. Une fois en possession de la Soul Reaver, une épée ancestrale aux

pouvoirs extraordinaires, Raziel pourra répondre aux attaques des créatures sanguinaires qui l'attendent aux quatre coins de l'univers de Soul Reaver 2.

## Le feu de l'action

Le jeu s'articule autour de cinématiques entrecoupées de phases d'exploration et de baston. Raziel peut absorber l'énergie de ses victimes pour retrouver ses points de vie. Un menu accessible par le bouton Select permet d'utiliser Soul Reaver et ses possibilités énormes. Vous pourrez à tout moment plonger Raziel dans un monde parallèle, une dimension accessible grâce à la « sphère », qui ouvre des endroits inaccessibles dans le monde normal. Une série de casse-tête à base de mécanismes viendront entraver votre progression vers un monde meilleur, et des phases de plates-formes mettront en avant vos aptitudes à manier dignement la distingué Raziel.



Les manipulations sont inscrites pour faciliter votre progression.

La maîtrise du saut est un atout essentiel.



Cet endroit sordide réserve beaucoup de surprises.





Les monstres noirs vous font perdre beaucoup d'énergie.

## Des ténèbres à la lumière



oui, mais...

### Toxic

Ce Soul Reaver 2 n'apporte que peu de nouveautés par rapport au précédent volet. Certes le graphisme a conservé ses qualités, et la jouabilité est fine, mais le déroulement du jeu ne surprendra personne. De longues cinématiques bavardes viennent couper le rythme des phases d'action et de recherche. Il n'en reste pas moins que ce Soul Reaver 2 constitue un excellent divertissement, avec ses phases de combat haletantes et son scénario habile et inspiré.



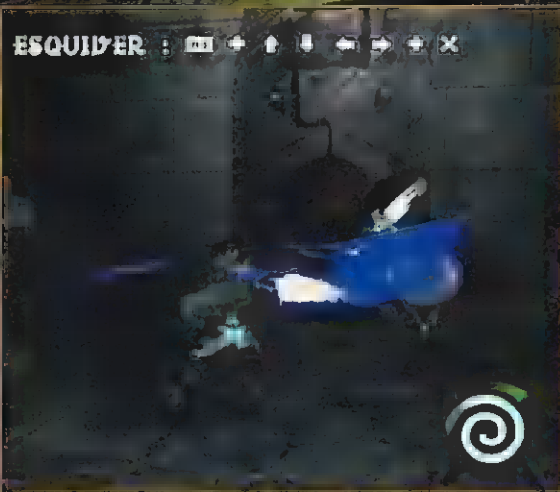
Raziel pose pour la postérité.



oui!

### Switch

Enfin, voici la suite des aventures de Raziel ! C'est avec plaisir que je suis retourné à ce nouvel opus, car j'attendais depuis longtemps des réponses aux questions posées dans Soul Reaver et Legacy of Kain. Graphiquement, le jeu a fait un bond en avant impressionnant, les textures sont fines, affichent des environnements énormes, bien qu'un peu vides parfois. Les nouvelles armes et fatalités épongeront la soif de sang des plus gores d'entre vous. Une vraie réussite, pour ceux qui suivent la série depuis longtemps !



La Reaver en pleine action. Récupérez le bouclier de ce monstre.

Passez dans l'autre monde grâce à la sphère. Alors, de nouvelles portes s'ouvrant devant vous.





# test

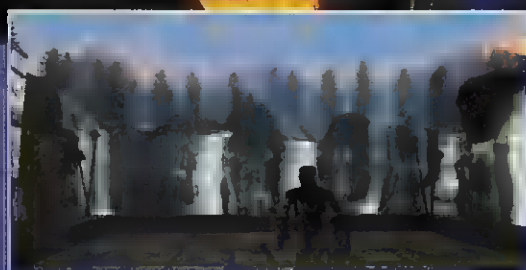
## SOUL REAVER 2



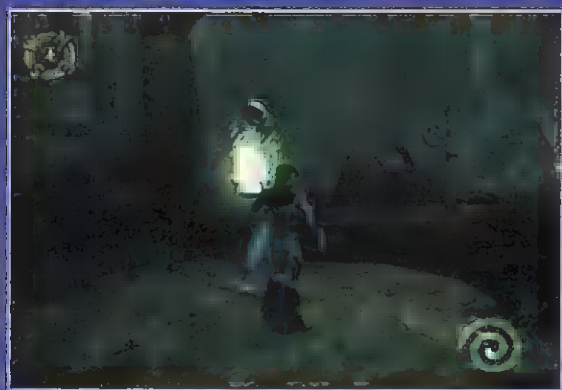
Toutes les cinématiques sont instructives.

### LES LIEUX DE PERDITION

Vous allez voir du pays avec Soul Reaver 2. Les énigmes qui vous attendent dans chaque niveau sont parfois bien relevées.



C'est le début de l'aventure, et votre destination est le nord-ouest.



Les marécages sont infestés d'ennemis. Attention où vous mettez les pieds !



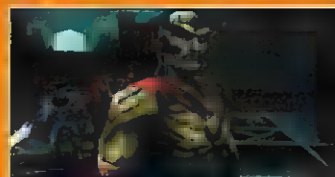
Les détails sont parfois assez impressionnants.

### L'ESPRIT SOUL REAVER

Le Soul Reaver 2 est le point fort de la série. Les personnages et les décors sont très impressionnants. Soul est un héros pour tous les âges, et son aventure est très plaisante.



Le Soul Reaver 2 est un jeu très impressionnant. Soul est un héros pour tous les âges, et son aventure est très plaisante.



Le Soul Reaver 2 est un jeu très impressionnant. Soul est un héros pour tous les âges, et son aventure est très plaisante.



Le Soul Reaver 2 est un jeu très impressionnant. Soul est un héros pour tous les âges, et son aventure est très plaisante.



### les plus

- le graphisme soigné
- la jouabilité évidente
- le scénario profond

### les moins

- le manque de rythme et d'innovations

### intérêt

87%

Soul Reaver 2 n'innove pas vraiment par rapport à la version précédente. Il n'en demeure pas moins un bon jeu divertissant et bien réalisé.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : CRYSTAL D.
- Éditeur : EIDOS
- AVENTURE-ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE



# test

# JACKIE CHAN

**L**e moins que l'on puisse dire, c'est que la Game Boy Advance a le vent en poupe! Les bons jeux s'accumulent : les joueurs sont loin de s'en plaindre. Après les stars de la bande dessinée comme Batman, c'est au tour des stars du grand écran d'investir la plus bluffante des toutes petites consoles. Jackie Chan arrive pour des aventures musclées sur Game Boy Advance. Jackie et une petite bande d'amis vont devoir faire face à de cruels malfaiteurs. Le principe de ce beat them all met notre héros à la souplesse légendaire dans des situations où il devra faire la preuve de ses talents d'as des arts martiaux. Vous allez devoir vous déplacer dans une série de niveaux assez linéaires, l'essentiel étant de progresser en boxant et en assénant des coups aux brigands qui vous agressent.

## Mawashi dans ta face!

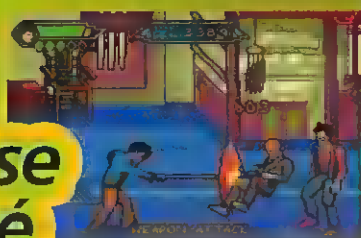
Des séries de coups et de combos peuvent être déclenchées par l'intermédiaire des boutons A et B de la console. Jackie peut réaliser un grand nombre de mouvements pour

éviter les attaques ou pour contre-attaquer avec efficacité. De nombreux bandits vont venir barrer votre route et vous empêcher de passer les niveaux. Un boss viendra régulièrement mettre à mal vos réflexes. Un certain nombre d'objets contondants peut être récupéré pour faciliter les combats. Jackie va pouvoir utiliser des chaises et d'autres armes improvisées pour dégommer les voleurs et les créatures qui hantent les niveaux de ce titre haut en couleur.

## À la rescousse de la liberté



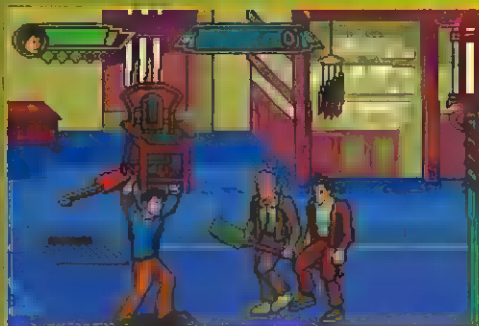
Jackie vient de prendre son envol et la chute va faire mal!



C'est le coup du parapluie! Pan dans les dents.



Jackie va utiliser un vase pour refaire le visage de son adversaire.



Les deux agresseurs risquent de passer un très sale quart d'heure.



Les meilleurs coups servent à éliminer les boss.

Le graphisme est soigné et coloré.



oui, mais...

## Toxic

Jackie Chan est bien servi par la Game Boy Advance. Le graphisme de ce jeu est diablement accrocheur. L'animation permet de profiter de quelques gestes spécifiques aux arts martiaux. Les situations manquent parfois de variété, mais la jouabilité intuitive apportera beaucoup de plaisir aux joueurs qui veulent se défouler et participer à un beat them all de qualité. À noter l'originalité des boss qui ne manquent pas de répondre.

## les plus

- le graphisme coloré et attirant
- la baston jubilatoire

## les moins

- la linéarité par moments

## intérêt

85%

Un beat them all bien défoulant. Jackie est très en forme.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : ACTIVISION
- Éditeur : ACTIVISION
- BEAT THEM ALL
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE





## LA BLASTE À TOUT PRIX

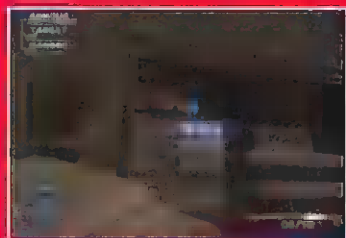
Syphon Filter 3 demande des nerfs et de la précision. Les situations de crise réclament du sang-froid pour en sortir vivant. L'armement est conséquent et vous servira à blaster du taliban en toute quiétude.



Le détecteur de mines est bien utile. Grâce au radar, vous évitez de vous faire exploser la tronche.



UAS 12 est une arme puissante qui vous servira à propulser le boss hors de l'avion.



Le passage de sniper demande de la précision.



Le fusil à pompe n'est pas précis. Au corps à corps, c'est l'idéal.

# SYPHON FILTER

**S**yphon Filter est une série qui propose toujours une bonne dose de sensations au joueur. En début de partie, vous incarnez Logan, un agent secret chargé d'éradiquer les menaces terroristes un peu partout sur le globe. Cette fois-ci, vous devrez neutraliser des émules de Ben Laden en possession d'armes bactériologiques. Le début de l'aventure vous transporte dans un hôtel de Tokyo où vous allez devoir démontrer vos talents de sniper. L'ensemble de la partie se décompose en missions imposées. Pour chaque mission, une série d'objectifs précis vous sont spécifiés par l'intermédiaire d'un briefing. L'interface du jeu et la possibilité d'accéder à un inventaire vous permettent de vous repérer et d'orienter vos recherches pour accomplir au plus vite toutes les phases imposées en un minimum de temps.

## Logan sort ses griffes !

Un arsenal spécifique vous est attribué pour chaque mission. Des objets clefs, utiles pour progresser en toute sécurité, sont également accessibles au hasard de vos recherches. Les objectifs des missions varient en fonction de la localisation de l'action. À titre d'exemple, le détecteur de mines vous évitera de vous faire exploser la tête en pleine jungle ; ailleurs, quelques grenades viendront à bout de tireurs embusqués. L'adversaire est de taille, et il faudra apprendre à bien maîtriser Logan pour éviter de courir vers une mort certaine. Votre héros peut marcher, courir, grimper, s'agenouiller ou encore faire des roulés-boulés pour éviter certains obstacles. Un système de visée précis sert à locker les ennemis. La furtivité est une arme de premier choix dans Syphon Filter et, même si l'action prédomine, il va falloir bien réfléchir à une stratégie d'attaque pour remplir en toute logique les objectifs importants. ■



Les modes deux joueurs réservent de beaux combats armés.



Évitez les mitrailleuses ou utilisez des grenades pour les détruire.

Les couloirs sont mal fréquentés. Faites le ménage au shotgun.





# 3

Choisissez dans votre arsenal l'arme adéquate pour bien blaster.

Faites sauter cet hélicoptère pour remplir votre objectif.

Sautez en parachute pour continuer la mission.

Le système de visée vous servira à buter avec précision.

## Logan, de nouveau dans la place !

oui, mais...

## Toxic

Syphon Filter 3 est bien réalisé et réserve nombre de surprises aux joueurs. Les missions sont variées et apportent leur lot d'émotions fortes. Le mode deux joueurs en écran splitté réserve des parties hautes en couleur en blast impitoyables. Le graphisme est agréable pour de la PlayStation. Malgré quelques imprécisions dans le maniement du héros, on évolue librement dans les différents niveaux. La PlayStation nous offre donc un bon jeu, même s'il paraît un peu dépassé par rapport aux productions Dreamcast ou PlayStation 2.

Ce combat ne vous laissera pas indemne. Utilisez la commande pour ouvrir la scute.

mouais...

## Zano

La série Syphon Filter a fait les beaux jours des spécialistes de la gâchette. Mais là, j'ai l'impression que le jeu s'essouffie légèrement et qu'il a perdu un peu de son intérêt. Même si l'arsenal reste conséquent, si les missions offrent toujours de bonnes phases d'action et d'infiltration, l'ensemble est répétitif, moyennement beau, et je ne vous parle pas des mouvements du personnage... Un peu raide le Logan. Amusant, sans plus.

## Syphon Filter 3

### les plus

- les aventures palpitantes
- la jouabilité assez intuitive

### les moins

- les mouvements délicats
- le manque de nouveautés

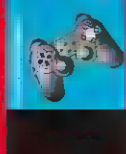
## intérêt

84%

Un bon divertissement, malgré l'aspect technologique dépassé aujourd'hui.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : SONY
- Éditeur : SONY
- AVENTURE / ACTION
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE





## SUPER VILAINS

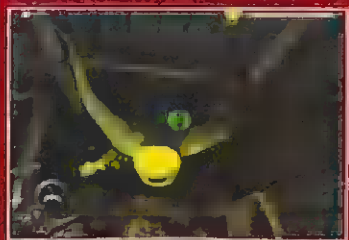
Comme dans tout bon jeu d'action en 3D, des boss et des sous-boss se mettront en travers de votre route. Ils ne sont pas bien difficiles à battre une fois trouvé leur point faible.



Première rencontre avec le Joker. Évitez ses jets d'acide et éclatez-lui la tronche.



N'allez pas au contact de Mister Freeze, mais tirez sur les blocs qui se déplacent au-dessus de lui.



Vous ne combattez pas Ivy Poison en personne, mais l'une de ses plantes génétiquement manipulées.

# BATMAN VENG

**B**ruce Wayne n'est pas un milliardaire comme les autres. À l'image de ses confrères, il possède une maison plus grande que n'importe qui, et il suce autant de glaces à la vanille qu'il en a envie. Mais lui, il s'habille en collant moultant toute la journée. Eh oui, n'est pas Batman qui veut, à moins d'avoir une PS2.

## Un p'tit Joker

Une fois de plus, Gotham City est en grand danger. Alors qu'il pensait sauver Mary, une jeune femme ravissante, Batman tombe dans un piège tendu par l'ignoble Joker. Après un terrible affrontement, l'ennemi juré de Batman fait une chute mortelle du haut du pont de Gotham City. Ne croyez pas pour autant que notre homme-chauve-souris va en profiter pour prendre une retraite bien méritée. En effet, les plus grands criminels de la ville semblent s'être concertés des événements pour faire triompher le Mal. Votre rôle, comme toujours, consistera donc à épingler chaque super vilain et à sauver Gotham City et ses habitants de cette terrible menace.

## Ambiance remarquable

Construit autour d'un solide scénario, on revit les péripéties de notre héros masqué comme on suivrait un épisode de la série animée. L'intrigue se dévoile alors à mesure que l'on avance dans les niveaux.

Pour aller de l'avant, il faudra résoudre chaque énigme rencontrée; généralement des clés à découvrir ou des petits puzzles à dénouer. La diversité des décors est assez remarquable et toujours en rapport avec le type de personnage que l'on va affronter en fin de niveau: un univers de glace et d'acier pour Mister Freeze, une ambiance tropicale chez la belle et néanmoins vénéneuse Ivy Poison. Seul point commun à tous les niveaux: les graphismes sombres. On ne distingue pas grand-chose, et c'est parfois énervant.

## Double vue

Deux vues sont proposées: une de dos et une subjective. La première est la plus utilisée dans le jeu. On saute de plate-forme en plate-forme, on plane avec sa grande cape, on frappe les méchants, on se saisit de certains objets et... on ouvre des portes. La seconde vue ne sert qu'à utiliser certains gadgets comme le batarang, le crochet et autres objets de ce type. On peut également se déplacer, comme dans un Doom-like. Attention, il est alors impossible de sauter et de frapper ses adversaires. Un choix judicieux est nécessaire avant de sélectionner telle ou telle vue.

## Vol plané

Outre les déplacements à pied, Batman, qui a plus d'un tour dans

sa cape, est capable de piloter différents véhicules pour mettre la patte sur les criminels et autres super vilains. On trouve ainsi des séquences de poursuite en batplane ou en batmobile. Parfois même, notre justicier devra sauter dans le vide et fendre l'air pour récupérer un enfant ligoté ou une jeune femme en train de chuter. Ubi Soft semble particulièrement apprécier ce genre de séquences, car on le retrouve aussi dans Tarzan (en test dans ce numéro).

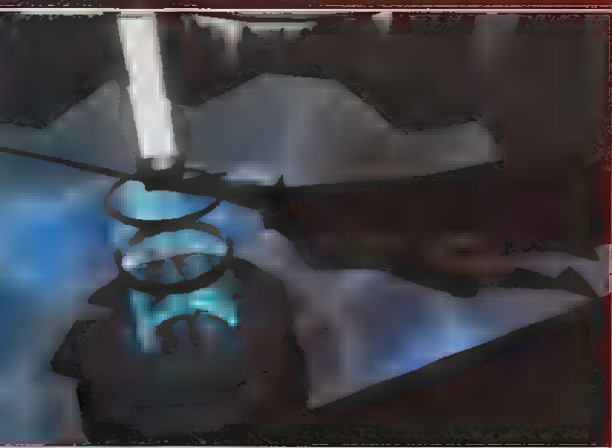
## Corps à corps

Si les ennemis ne sont pas très nombreux – on se promène souvent dans de grandes pièces un peu vides –, leur force et leur agressivité grandissent au fur et à mesure que l'on avance dans l'aventure. Des boss sont bien évidemment présents pour vous gâcher votre fin de parcours. La technique pour en venir à bout est propre à chacun d'entre eux: corps à corps direct, recours à des gadgets ou encore emploi d'éléments du décor. À vous de trouver leur point faible.



**Zano**

Graphiquement, ce Batman fait vraiment plaisir à voir. Les effets d'ombre et de lumière ont fait l'objet d'un travail considérable. De plus, on retrouve parfaitement l'univers de la série animée qu'on découvre à la télévision. L'aventure est longue et les séquences véhiculées bien pêchues. Par contre, ce titre souffre d'un gros problème de jouabilité. Les mouvements du héros sont trop brusques. Impossible donc d'être assez précis dans ses actions. Enfin, même si elles sont fun, les scènes en batplane sont beaucoup trop difficiles.



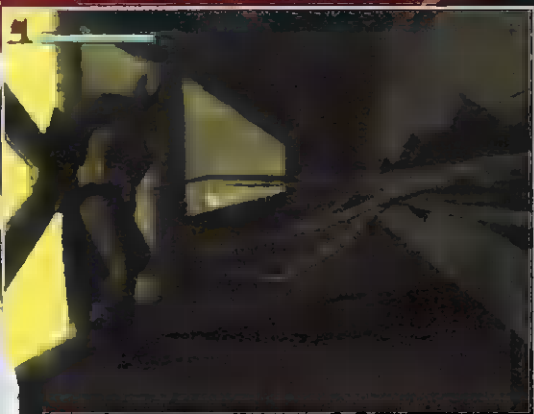
Le batgrappin permet à Batman d'atteindre des plates-formes situées en hauteur.



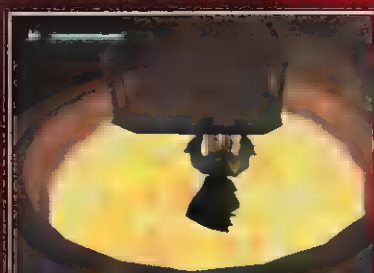
En fonction du nombre d'ennemis tabassés dans un niveau, vous gagnez des coups spéciaux. Ici un dragon punch.



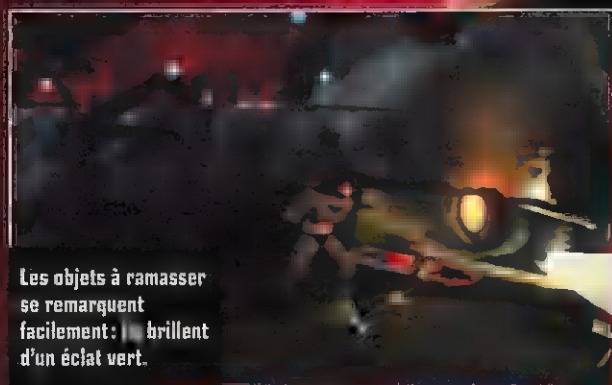
# EANCE



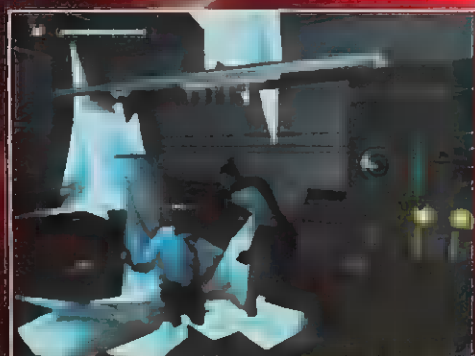
Pour ne pas vous faire attraper par ces tentacules, collez-vous au mur, façon Metal Gear Solid.



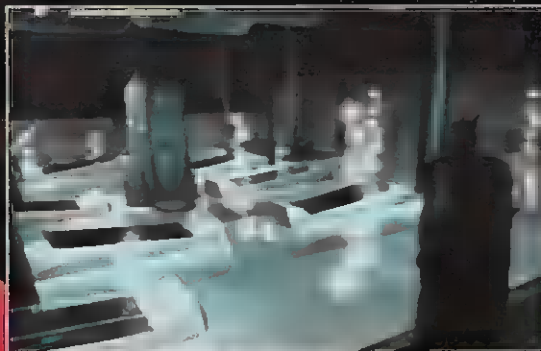
Pas de panique ! Si vous effectuez un saut trop court, Batman peut toujours se rattraper au rebord d'une plate-forme, façon Prince of Persia.



Les objets à ramasser se remarquent facilement : ils brillent d'un éclat vert.



Pensez à libérer les gardes prisonniers des blocs de glace de Mister Freeze.



La gestion des sauts est loin d'être une réussite. Dix balles et un Twix pour vous si vous parvenez à atteindre le fond de cette salle sans vous planter dans le liquide toxique.



non, mais...

**Niiico**

■ l'ambiance est parfaitement reconstituée et reste fidèle à la série télévisée, le mal est ailleurs : dans la prise en main. Encore une fois, la gestion des sauts est la cause de bien des énervements ! Sauter de plate-forme en plate-forme demande des nerfs d'acier et une précision hors du commun que n'autorise malheureusement pas la jouabilité. De même, lors des combats, Batman a tendance à s'endormir ■ ne sort pas toujours les coups aussi rapidement que souhaité. Dommage...

## BATVÉHICULES

Quand on est un super héros, on n'a pas toujours envie de se promener à pied dans les rues de Gotham City. Le justicier milliardaire tient à disposition différents véhicules que vous conduirez pendant la partie.



Le batplane se manie très facilement. Évitez les obstacles ■ les immeubles.



En batmobile, vous devrez effectuer des virages serrés à l'aide d'un batgrappin (daphinois).



## les plus

- la fidélité à la série animée
- l'ambiance glauque
- le graphisme et les voix

## les moins

- la prise en main
- la gestion des sauts et des combats
- les écrans sombres

## intérêt

88%

Batman Vengeance est à ce jour la meilleure adaptation de la série animée. Seule ombre au tableau : la prise en main délicate, voire mauvaise.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : UBI SOFT
- Éditeur : UBI SOFT
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE





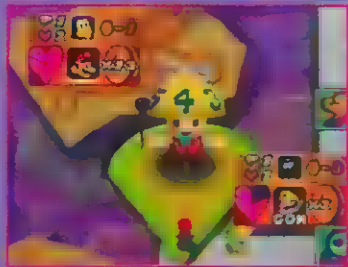
# MARIO PARTY 3

## LET'S FIGHT!

Les phases de duel sont particulièrement bien pensées et intéressantes. Elles se déroulent en un contre un. Dans ces scènes, on retrouve du jeu de plateau, mais aussi (et surtout) de la stratégie. Chaque personnage dispose d'une jauge d'énergie représentée par un cœur. Le but est, bien entendu, de battre son adversaire à l'aide de « potes ».



Il existe plusieurs sortes de « potes ». Ne sont-ils pas la clé de votre victoire.



Lorsque la montre de ce personnage arrive à zéro, les deux adversaires doivent se battre pour s'affronter. Une victoire vous fera gagner beaucoup d'argent.



Placer un « pote » de chaque côté; ainsi, vous pourrez vous défendre et attaquer.

**V**oici donc le troisième volet de la saga des Mario Party. Fini les parties de tarot en famille devant un feu de cheminée. Apparemment, Nintendo préfère voir les charmants bambins vautrés devant la télé. Comme pour les deux volets précédents, Mario Party 3 propose à un, deux, trois, voire quatre joueurs de s'affronter sur un plateau inspiré du jeu de l'oie que nous connaissons. Dans cet opus, sept plateaux thématiques sont proposés aux joueurs. Pour gagner, il faut obtenir le maximum d'étoiles, ou le maximum de pièces en cas d'égalité. Tous les ingrédients qui ont fait le succès des premiers épisodes sont présents. Chacun son tour, il faut « lancer le dé » pour avancer. Certaines cases (les bleues) font gagner des sous, et les rouges en font perdre. À la fin de chaque tour, l'ordinateur vous proposera un des petits jeux. Si ces derniers sont enfantins, ils deman-

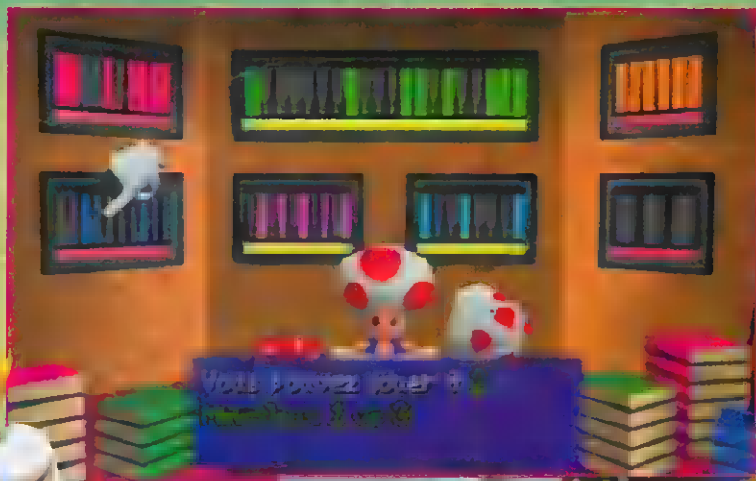
deront néanmoins rapidité et maîtrise. D'ailleurs, ce sont en tout 67 nouveaux jeux qui sont proposés. Le choix des épreuves se fait aléatoirement. En fonction de la case sur laquelle vous êtes, l'épreuve se déroulera en deux contre deux, un contre trois ou encore chacun pour sa peau. Lorsque deux joueurs sont sur une même case, s'ensuit une phase de duel.

## Rayon nouveautés

Hormis les jeux inédits, de nombreux changements ont été opérés. Tout d'abord, le mode solo n'est plus aussi ennuyeux qu'avant. Il est même accompagné d'un scénario. Mario et ses amis se reposent tranquillement dans le château lorsqu'une étoile s'écrase. Chacun désirant se l'approprier, ils décident de la miser à Mario Party. Tout à coup, l'étoile se réveille et propose une mission à la joyeuse bande: retrouver sept timbres (un

par plateau). À partir de là, il faut compléter chaque plateau les uns après les autres. Chaque monde terminé, vous obtiendrez le précieux timbre. Mais des rebondissements interviendront et vos acolytes, un peu jaloux, n'hésiteront pas à vous provoquer en duel. Pour ce qui est des personnages, ce troisième volet marque l'arrivée de Waluigi, un nouveau méchant méconnu, l'équivalent de Wario, et Daisy la princesse. Pour ce qui est des plateaux, même si les thèmes et les parcours ont changé (normal), les nouveautés ne sont pas nombreuses. On retrouve Koopa le banquier et bébé Bowser qui n'hésitera pas à vous faire du mal. Cependant, sur les plateaux, on assiste à des phases d'action. Un événement se produit et le but sera d'appuyer sur la (ou les) bonne(s) touche(s) au bon moment, sous peine de perdre sa place sur le plateau. ■

Okky  
Ducky!



Dans la bibliothèque, vous pouvez jouer aux mini jeux que vous désirez. Pour les débloquent, il faut y avoir participé au préalable dans le mode aventure.



Ici, il faut sauter au bon moment au-dessus de la boule-de-neige géante en appuyant sur A.





OUI!

**Kael**

Mario Party 3 est sans nul doute le meilleur de la série. Les mini jeux sont vraiment drôles. De plus, le mode duel est accrocheur, voire même plus que le mode de jeu principal. Il possède un petit goût de RPG que j'affectionne tout particulièrement. À quatre, si l'on joue vraiment jeu, on s'amuse énormément. Et c'est exactement ce qu'il faut en cette période de vacances scolaires : de la bonne humeur et de la convivialité.



Mario ne serait pas Mario sans Bowser, le méchant de service. Il fera tout pour vous empêcher de gagner.

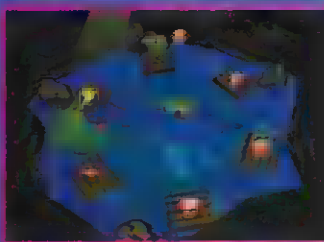
Certaines épreuves se déroulent en écran split. Chacun a son écran, et que le meilleur gagne...

## AMI OU ENNEMI ?

Durant les parties sur les plateaux, Mario Party 3 propose 10 jeux en équipe, 10 seul contre tous et 20 chacun pour sa peau. En plus de cela, et en fonction des cases sur lesquelles vous tombez, vous pourrez être convié à des jeux objets ou des duels. Voici un aperçu de ce qui vous attend.



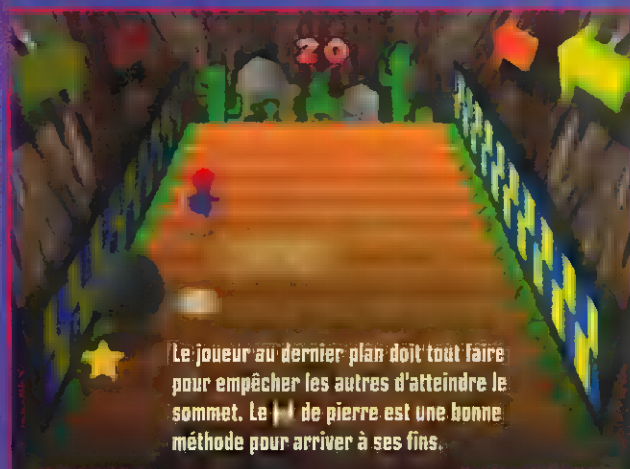
À un contre un, il faut sauter au-dessus de l'aiguille et passer. Attention au croche-patte !



Tapez sur la tête du dinosaure pour qu'il pêche pour vous un objet. Attention au piège !



À deux contre deux, c'est l'équipe qui tire le plus de balles rouges sur Bowser — au centre — gagne la partie.



Le joueur au dernier plan doit tout faire pour empêcher les autres d'atteindre le sommet. Le jeu de pierre est une bonne méthode pour arriver à ses fins.



OUI, MAIS...

**Zano**

Troisième Mario Party en peu de temps. On a beau être fan de ce petit jeu de société virtuel, on sent un goût de déjà-vu. Certes, le mode duel est une bonne nouveauté, mais on est loin de la qualité principale des précédents volets : la convivialité. Pourquoi jouer seul à un titre fait pour plusieurs ? Autant prendre un bon livre d'aventure. Cela dit, les mini jeux, même s'ils sont un peu courts, sont fun à plusieurs, mais moins en solo.



À chaque passage devant la banque, il faut déboursier 5 pièces. Celui qui tombe pile dessus empoche le total.



## les plus

- le mode duel
- la convivialité

## les moins

- répétitif
- trop gamin

## intérêt

92%

Mario Party 3 est un titre très convivial. Contrairement aux autres épisodes, il est possible de s'y amuser autant seul qu'à quatre.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- JEU DE SOCIÉTÉ
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

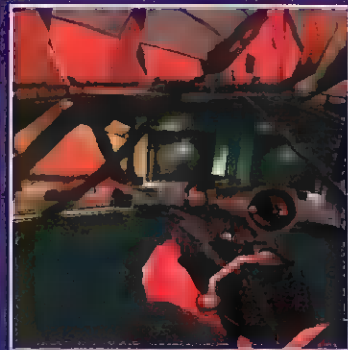




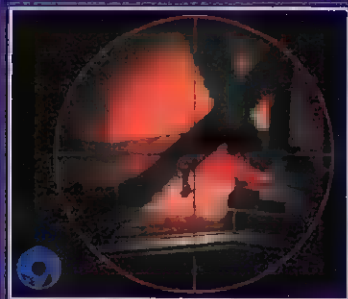
# 007 ESPION POUR CIBLE

## SNIPER ALLEY

Comme tout bon Doom-like qui se respecte, ce 007 propose un mode sniper des plus réussis. Une fois le fusil à lunette en votre possession, les ennemis n'ont qu'à bien se tenir. Un conseil, pour vous en débarrasser en un coup, visez la tête, et pas autre chose.



Avancez lentement pour ne pas vous faire remarquer par vos adversaires.



Utilisez votre fusil à lunette, et commencez à zoomer sur la personne à descendre.



L'ennemi ne vous a pas entendu et ne sait pas encore qu'il va manger du plomb dans deux secondes.

**P**Présentées pour la première fois lors du dernier E3 de Los Angeles en mai dernier, les nouvelles aventures de l'espion le plus célèbre, et le moins secret au monde, avaient fait forte impression. Impression confirmée avec l'arrivée de cette version testable.

## James Bond girls

Malgrave, un dangereux criminel, est le leader d'une organisation terroriste dont le but est de dominer le monde. Sa maîtrise du clonage lui a permis de créer une armée de répliques qui ne recule devant aucun obstacle et lui obéit corps et âme. Pire encore, ce sauvageon a enlevé et fait prélever un échantillon de sang de chacun des chefs d'État des huit pays les plus industrialisés afin de procéder à leur duplication génétique. Votre rôle, comme toujours, consistera à sauver le monde et à emballer quelques créatures de rêve entre deux missions.

## Premier rôle

L'univers de la série des James Bond a été superbement retranscrit dans cet épisode inédit : jolies filles, humour, gadgets à gogo et utilisation de plusieurs reprises de véhicules bourrés d'électronique. Les fans de la série s'y retrouveront sans problème. Le mode solo pro-

posé se suit comme on regarde un long-métrage : générique d'intro, mise en place de l'intrigue, développement et conclusion. À la différence de ce que l'on a l'occasion de voir à la télévision ou au cinéma, le premier rôle : c'est nous. Et ça, ça change tout.

## Mieux que Pif Gadget

Espion pour cible est un Doom-like en 3D temps réel, en vue subjective : on voit l'action par les yeux du personnage que l'on dirige. Armé de son PK7 en début de partie, James va rapidement étoffer son arsenal en récupérant de nouvelles armes sur le corps des ennemis abattus : fusil d'assaut, à pompe, à lunette, lance-roquettes et autres armes automatiques sont ainsi proposées. James ne serait pas Bond s'il n'avait à sa disposition différents gadgets : décodeur, grappin, laser de poche, appareil photo miniature et lunettes à vision nocturne font partie de sa panoplie d'agent secret. Chaque gadget a son utilisation au cours du jeu, à vous de découvrir où et quand les utiliser.

## Séquence émotion

Comme au cinéma, les lieux visités se situent un peu partout dans le monde : Suisse, Roumanie, mer de Chine et Alpes françaises. À chaque niveau correspondent une ou plu-

sieurs missions à accomplir. Les objectifs sont souvent nombreux, et il faut impérativement les achever. Dans leur grande majorité, les missions se déroulent à pied, mais il arrive parfois qu'on conduise un véhicule : BMW Z8, Aston Martin, tank ou wagonnet. Soit on prend en main le véhicule soi-même, soit la console se charge de diriger l'engin. Dans ce dernier cas, votre rôle consiste à brandir une arme, imposée ou pas, et de faire feu sur les ennemis qui se présentent partout autour de vous. De sacrées émotions en perspective.

## Rien n'a été laissé au hasard

Le graphisme proposé compte parmi ce qui se fait de mieux sur PlayStation 2 : base sous-marine, plate-forme pétrolière, ambassades, base secrète, ruelles sombres, salle de test... rien n'a été laissé au hasard. Les éléments du décor ne sont pas non plus de simples pixels posés çà et là pour faire plus vrai. On peut tout, ou pratiquement tout, détruire : éprouvettes, plantes vertes, caisses en bois, barils d'essence, vitres ou extincteurs... ça pète dans tous les sens ! Seul reproche : l'aliasing qui fait trop souvent apparaître les arêtes en escalier de certains polygones. Rassurez-vous, cela ne vous empêchera pas de veiller. ■

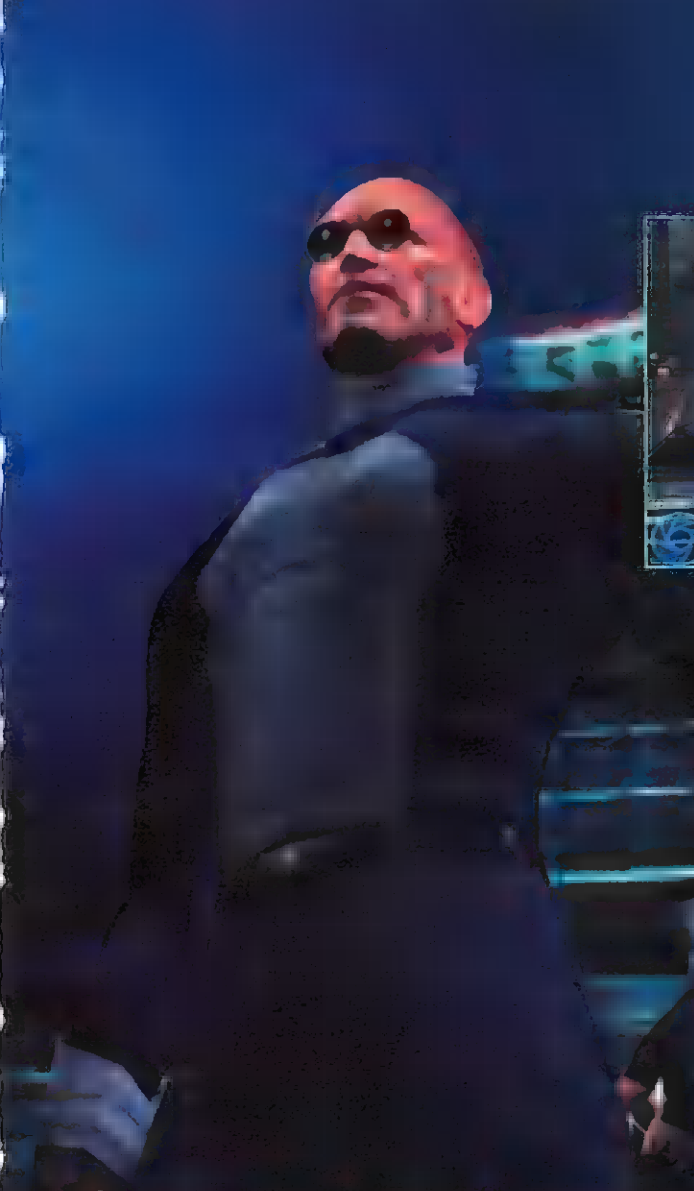


Bluch est le boss final. Vous l'affronterez à plusieurs reprises... du moins, lui et son clone !



Sacré James, même en mission, il prend le temps de se rincer l'œil.





À bord de la toute nouvelle BMW Z8 équipée de lance-missiles, vous allez tenter d'arrêter une fourgonnette blindée.



Une des dernières missions : libérer les huit chefs d'État retenus prisonniers dans une base de lancement de missiles.



Les lunettes à vision nocturne permettent de détecter facilement les ennemis qui apparaissent en blanc.



Derrière cet ennemi, la lumière verte indique que vous devez utiliser votre décodeur de poche.



À bord du tank, vous ne craignez personne. La PlayStation 2 dirige le tank, et vous la mitrailleuse.



**oui!**

**Niico**

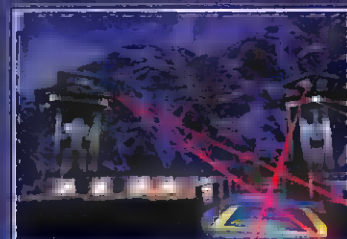
Ce 007 est franchement super bien fichu : graphisme très soigné, animations fluides et décors très variés. On notera également le formidable travail fourni sur le visage des différents personnages : c'est quasiment du photo-réalisme. Après deux épisodes sur PSone pour se faire la main, les programmeurs de MGM Interactive ont atteint leur meilleur niveau avec ce superbe produit.

## LES ANNEES LASER

Vous n'êtes pas le seul à avoir dans votre armement un fusil à lunette. Pour vous signaler la présence dans les parages d'un ou de plusieurs snipers, un laser rouge apparaît sur l'écran. Si vous êtes repéré, c'est le carton garanti et une bonne partie de votre protection qui disparaît.



Les rues de Roumanie ne sont plus ce qu'elles étaient. Gare aux tireurs embusqués.



Quatre snipers vous attendent au début du niveau des Alpes... et vous n'avez que deux cartouches!



L'arroseur arrosé façon 007 : le sniper snipé. N'oubliez pas de viser la tête.





## INSPECTEUR GADGET

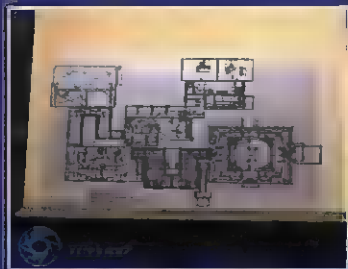
James Bond ne serait pas 007 sans sa fantastique panoplie de gadgets. Ils ont tous leur utilité au moins une fois dans le jeu : à vous de déterminer quand et sur quel objet les utiliser.



Le décodeur permet de déverrouiller n'importe quelle serrure.



Le téléphone cellulaire laser sert principalement à faire sauter les cadenas.



Certaines missions demandent de photographier des documents secrets.



Le grappin ne s'accroche pas n'importe où, mais uniquement à des endroits précis.



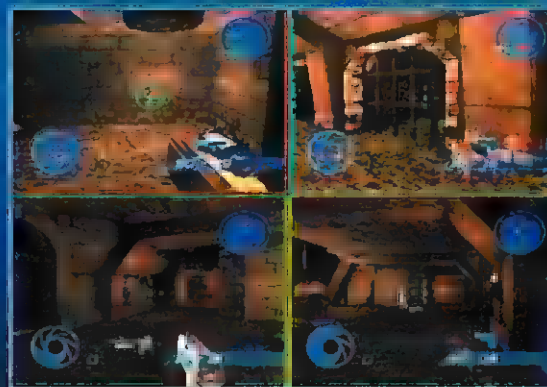
Le lance-roquettes est ultra efficace quand il s'agit d'abattre plusieurs adversaires d'un coup.



Chaque action spectaculaire en voiture vous offre un splendide ralenti et vous rapporte des points de bonus.



Pour calmer ce boss, faites d'abord tout péter autour de lui en tirant dans les barils d'essence.



On peut jouer jusqu'à quatre simultanément grâce au multijoueur.



ah que oui!

## AHL

Ce nouveau James Bond est excellent, bien mieux que ceux de la PlayStation. Pas de prise de tête, de l'action, rien que de l'action! On tire sur tout ce qui bouge, on se lance dans des poursuites en caisses à toute allure, c'est de la bombe! On retrouve ici tous les ingrédients qui ont fait le succès des films, à commencer par le thème de James Bond. C'est beau, c'est pêchu, ça bouge bien... Je vais le commander immédiatement au père Noël!

## 007 Espion pour cible

### les plus

- le graphisme et le son
- les gadgets et les cinématiques
- le mode 4 joueurs

### les moins

- pas de sauvegarde instantanée
- l'aliasing

## intérêt

90%

Une aventure inédite de James Bond très réussie grâce à un graphisme soigné, des animations fluides et une grande variété de situations et de décors.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : MGM
- Éditeur : E. ARTS
- DOOM-LIKE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE



# test



# mégahit

# DOOM



Ces monstres ne sont pas difficiles à blaster.



La situation devient compliquée. Feu à volonté.



Cette sale bestiale va vous croquer tout cru.



Attention à la boule de feu !



Les minotaures sont impitoyables. Visez en bougeant constamment.



Il faut atteindre la potion de soins pour plus de sûreté.



Doom sur Game Boy Advance, ce sont des heures et des heures de blaste dans des conditions idéales. La conversion de ce titre mythique assure le spectacle, et la prise en main est immédiate. Toutes les sensations de la version originale sont présentes, et la possibilité de jouer à quatre – avec quatre cartouches et quatre Game Boy Advance – relance la durée de vie. L'intérêt pourtant déjà balaise ! Fun, bien réalisé, diablement divertissant, Doom régale la galerie !

tant de se faire trucider par une horde de monstres et autres démons qui ne vous feront aucun cadeau.

## Blaste en gros !

En ce qui concerne les énigmes, il faudra récupérer des clefs pour ouvrir les portes. Rien dans Doom ne pousse à une réflexion profonde. Par contre, faut développer des tactiques d'attaque, de positionnement pour venir à bout des ennemis qui se cachent dans les recoins. L'un des imposés de Doom est l'obligation de bien se repérer pour trouver le bon chemin à prendre. La difficulté du jeu est paramétrable en début de partie, vous pourrez également choisir votre niveau. Un mode multijoueur endiablé permet à quatre participants de se défouler en toute convivialité dans l'un des décors. Plus qu'un classique, ce titre a bouleversé l'histoire du jeu vidéo. La nouvelle possibilité de s'y adonner sur Game Boy Advance est une bénédiction.

## Une légende dans la poche



## les plus

- le concept génial
- la conversion réussie
- le mode multijoueur

## les moins

- pas nouveau mais bon...
- la sauvegarde en fin de niveau

## intérêt

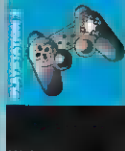
90%

Doom arrive en force sur Game Boy Advance et va nous régaler des heures et des heures.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ~
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : ID SOFT
- Éditeur : ACTIVISION
- DOOM
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : ELEVÉE





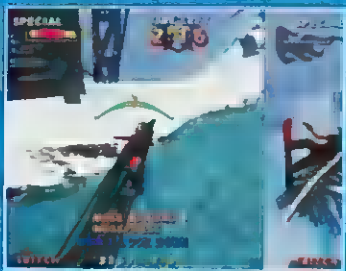


## A2 C'EST MIEUX!

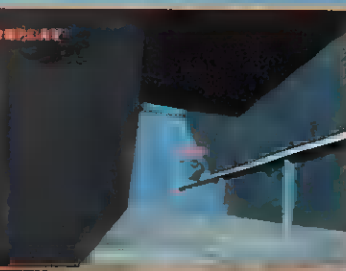
Quelques petits modes multijoueurs sympathiques. Ça retiendra particulièrement le mode push, déjà vu dans Snow Surfers DC (normal c'est UEP Systems qui l'a développé), et le Palmer cross, qui permet d'utiliser un boost.



Le mode Palmer X, un gros bonafide en décollé, le split est réussi.



La pauvre Tara Dakine n'a plus beaucoup d'espace pour rider. Évidemment c'est Palmer qui gagne.



Les passages secrets sont fréquents, ils permettent de faire de beaux combos.

# SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDING

**S**haun Palmer est un sportif hors pair, qui maîtrise à la perfection tous les sports auxquels il s'adonne: ski, VTT, motocross... Le voici dans un jeu sur PlayStation 2, et c'est UEP System qui l'a développé pour Activision. Oubliez tout ce que vous savez sur la série des Coolboarders (celle d'UEP, pas celle de 989 Studios). Ici, on reprend le principe de Tony Hawk. Le joueur devra collecter des parrains pour récupérer de nouvelles planches et augmenter ses statistiques. Évidemment, un large panel de rideurs est disponible: Tara Dakides, Leslee Olson, Ingerman Backman, Shaun White, et bien d'autres encore. Chacun aura ses tricks bien à lui, comme Palmer Air pour Shaun.

## Ça enchaîne à Comboland!

Chaque stage propose neuf objectifs, trois scores à battre, récupérer les quatre logos du niveau, trouver le logo secret, détruire cinq objets, etc. Les pistes sont remplies de rails, tables, quarter-pipe, fun-boxes... impossible de faire deux mètres sans croiser un module de freestyle. Tout est basé sur votre aptitude à passer d'un rail à un autre, puis enchaîner sur weeling (aussi appelé tail-riding et nose-riding), puis sauter, réceptionner en weeling, etc. Ce qui donne une action de jeu plutôt soutenue, voire infernale. En début de partie, le jeu est très difficile, car vos statistiques sont vierges, le perso ne va pas vite à besoin de temps pour se réceptionner. On doit sans cesse vérifier la barre d'équilibre et anticiper le parcours, pas

fastoche. Le jeu est très exigeant sur la qualité de vos jumps. Il faudra bien vous réceptionner dans la pente. Dans l'ensemble, l'attitude du rideur est réaliste (sa carre ne donne pas l'impression de se planter dans la neige, mais bon...). Pas de gros saut à faible vitesse, moins d'équilibre en « switch stance » (goofy pour les regular et inversement), etc. Les pistes sont très larges, impossible d'en faire le tour en une descente. C'est pour ça qu'il est possible d'utiliser les remontées mécaniques et les skidoos. Un paramètre nouveau, réaliste et plutôt sympa... Bref SPPS possède une action de jeu plutôt arcade, mais une maniabilité plutôt simu qui tolère peu l'erreur. Une bonne alternative à SSX Tricky d'un genre complètement différent. ■



Shaun White, 14 ans, décolle et découvre les illuminations du village. Le mode freeride permet d'en apprendre beaucoup sur le jeu.



Réussirez-vous à « bonker » sur le chamois. Ah les barbares! S'en prendre à des petites bêtes!



## Pro du snow

Un petit handplant sur le haut d'un tronc d'arbre, la classe!



Dans chaque niveau, il faut récupérer quatre logos... Pas aussi facile que ça en a l'air.





L'action se résume essentiellement à lier les combos en réalisant manuals, rails et autres slides. Matez le sunflare, ça tue!



Pour passer sur l'eau, il faudra effectuer un tailslide. Eh hop, on change de jeu, Shaun Palmer's Pro Surfer?



Montrez la semelle de votre board aux yuppies ébahis. Il y en a quatre à trouver!



Dans chaque niveau, il faudra trouver le parrain secret. Pas facile!



Shaun Palmer's Pro Snowboarding s'en va rejoindre le grand nombre de jeux de glisse déjà présents sur PS2. Ce titre dispose d'une réalisation respectable, mais rien ne le démarque des autres. Malgré son côté très orienté arcade, il est beaucoup trop difficile pour que l'on s'amuse réellement. Cependant, les possibilités sont variées, et un vrai pro devrait s'en sortir.



La poudreuse, ça ralentit drôlement. Le rendu est bon, mais on aurait aimé une animation un peu plus radicale.



SPPS rate le mégahit, dommage. La raison ? Primo le jeu est très difficile, on rate un objectif pour une petite faute, pas moyen de faire demi-tour ça descend, c'est rageant. Deuxio, le principe est trop calqué sur THPS, c'est bien et pas bien à la fois. Sympa de grinder sur les câbles des téléphériques, mais ça devient vite banal quand on peut le faire partout, n'importe quand... En fait tout est basé sur les exercices d'équilibre, à force ça devient un peu barbant, et ce n'est pas vraiment ça l'esprit snowboard. Dommage aussi d'avoir mis un pro du boarderX dans un jeu de freestyle. Autre défaut, le temps un peu long que met Shaun pour tourner la tête lorsqu'il se trouve dans le mauvais sens. Sinon, sans atteindre des sommets de beauté le jeu est visuellement agréable, l'animation est fluide, le rendu de la neige est bon... En fait, il s'agit là d'un très bon soft, mais pas le meilleur.

## les plus

- les environnements riches et réussis
- l'interface soignée
- les remontées mécaniques

## les moins

- la maniabilité bizarre
- la difficulté
- les stages trop chargés

## intérêt

88%

Loin d'être facile, ce jeu possède une durée de vie conséquente. Dommage que l'action se résume à faire des manuals et des rails.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : UEP SYSTEM
- Editeur : ACTIVISION
- SNOWBOARD
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE



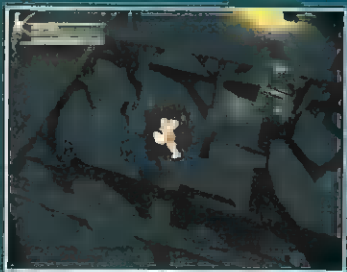


## LE PETIT MONDE DE BALDUR'S GATE

Baldur's Gate plonge immédiatement le joueur dans un univers empreint d'une fantasy. Les mages côtoient les fées pour le plus grand plaisir de l'imaginaire. Voici quelques instantanés d'un monde inspiré.



Vous pourrez acheter de nouvelles armes.



Cette crypte est l'antre du démon. Retrouvez et détruisez la pierre magique pour vous débarrasser des morts-vivants.



L'antre des voleurs demande de la concentration. Attention à vos déplacements!



Faites évoluer votre personnage. Utilisez vos points d'expérience pour devenir plus fort.

# BALDUR'S GATE

Tous les possesseurs de PC connaissent Baldur's Gate. Ce jeu, inspiré par l'un des plus célèbres mondes de Donjons et Dragons, a révolutionné le petit monde du jeu de rôles en mêlant profondeur et fantasy. Black Isle Studio nous en propose une version spécialement développée pour la PS2. Le scénario se déroule sur le monde d'Abeir-Toril. Le début de la partie situe l'action dans la ville portuaire de Baldur's Gate. Les forces du Mal se sont abattues sur la ville, et l'atmosphère devient irrespirable tant les mystères et les morts étranges se succèdent. Pour couronner tout, la perspective d'une guerre civile entre la vieille et la nouvelle guilde des voleurs se fait chaque jour plus évidente. Vous incarnez un jeune héros, armé d'une pauvre épée et d'une petite somme d'argent. Vous investissez la ville pour faire fortune et trouver des opportunités de carrière. Une embuscade tendue par des voleurs vous laisse sans sou, et votre quête pour retrouver vos agresseurs commence. Au début de la partie, vous pourrez choisir l'un des

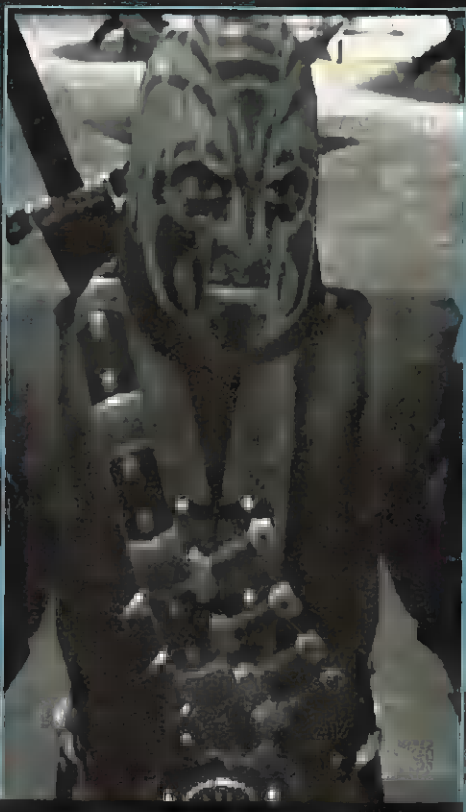
trois personnages disponibles : Vahn, l'archer capable de tirer avec une grande précision des flèches magiques; Kromlech, le guerrier nain doté d'une force surnaturelle; Adrianna, l'elfe capable de lancer des sortilèges puissants.

### Les royaumes oubliés

Dès les premiers instants, vous prenez conscience de l'importance de glaner des informations auprès des villageois. Après l'agression, vous devez investir la taverne la plus proche afin d'orienter vos recherches. Un inventaire précis vous permet de gérer les acquisitions, les armes et les sorts de votre personnage. Dans la lignée des autres jeux de rôles, vous gagnerez en expérience à mesure que vous remporterez des combats importants, et vous pourrez acheter des objets utiles auprès des marchands. Des points de sauvegarde réguliers apparaissent pour faciliter votre progression. Vous devrez investir de nombreux niveaux pour résoudre des mystères et des intrigues. Nombre de bonus et d'armes pour-

ront être récupérés en chemin. Et il va falloir gérer les points d'expérience de votre personnage pour le faire évoluer. Le monde de Baldur's Gate est vaste, et la variété des situations, impressionnante. Tout est attirant, et l'aventure relance constamment l'intérêt de la partie. Les phases d'actions sont bien rythmées, et les joueurs avides de blasts puissants seront aux anges! ■

## Aventure et croisade au royaume de l'heroic-fantasy



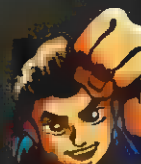
Ce vilain-là ne vous veut pas que du bien.



La taverne est l'endroit idéal pour croiser des personnages importants et glaner des infos utiles.



## DARK ALLIANCE



**oui!**  
**Toxic**

Le passage de Baldur's Gate sur PlayStation 2 est une pure réussite. L'action prédomine sur les aspects jeu de rôles, mais l'équilibre reste subtil et bien senti. C'est un plaisir de veiller aux caractéristiques du héros et de participer à des phases de beat them all dans un univers au graphisme bluffant. Les intrigues ne sont pas particulièrement difficiles, mais la cohérence par rapport au scénario est remarquable. Tout contribue à plonger le joueur dans un univers original et attirant. Les phases de combat défilent comme on aime, et la jouabilité permet une grande liberté d'action. De plus, le mode deux joueurs en coopération booste les parties. Baldur's Gate est un bon soft innovant et bien réalisé.



Le centre ville vous donne accès à de nombreux endroits. Utilisez la carte.



Les cinématiques vous informent de l'évolution du scénario.

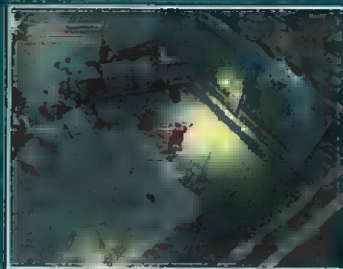




## BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE

### SALES BÊTES !

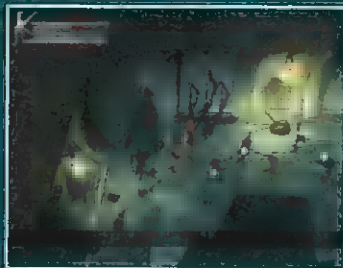
Comme dans tout jeu inspiré par l'heroic-fantasy, vous croiserez des créatures sordides.



Utilisez votre arc pour dégommer ces voleurs. Attention aux couteaux !



Une horde de créatures sordides vous agresse. Faites péter les coups d'épée.



Les égouts sont le cadre idéal pour de bien beaux combats.



Non, ce n'est pas Sinbad le marin, mais bel et bien Baldur's Gate.



Il va falloir répartir vos points d'expérience dans les caractéristiques de votre personnage.



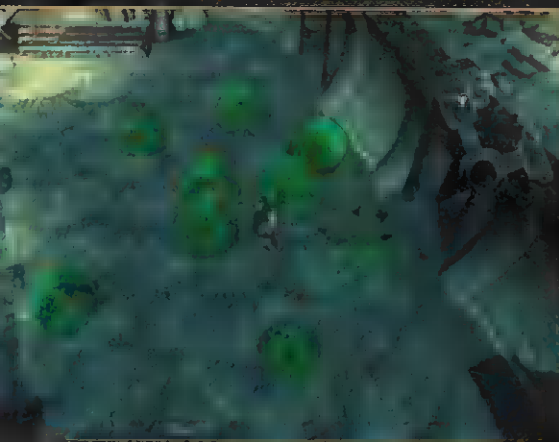
Votre personnage va obtenir de nouvelles armes, offensives ou défensives, au cours de sa quête.



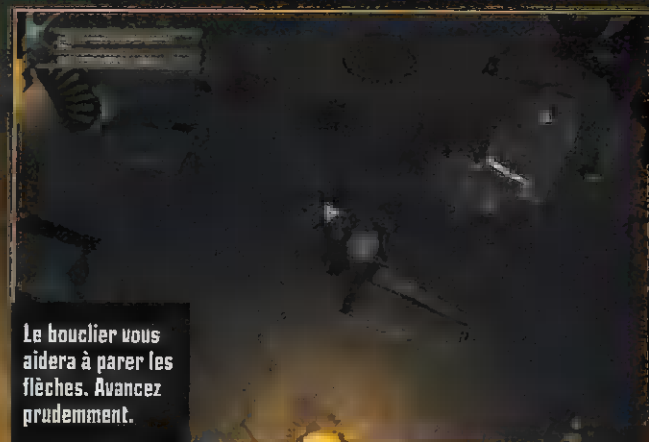
oui!

## Niiico

Les programmeurs de Black Isle Studio ont réussi à adapter leur jeu phare sur console tout en gardant l'esprit Baldur's Gate. À l'instar de Diablo - donc en privilégiant l'action façon beat'em up plutôt que le côté aventure/RPG des versions PC -, on obtient l'un des meilleurs jeux du genre sur PlayStation 2. Graphiquement, Baldur's Gate tire partie des possibilités de la console : finesse et variété des textures sont au rendez-vous.



Les blocs sont difficiles à détruire. Évitez le contact direct.



Le bouclier vous aidera à parer les flèches. Avancez prudemment.



Tous les décors possèdent un style particulier. Du travail d'orfèvre.



Il faut placer les poteries sur les planches pour accéder à l'escalier.



### les plus

- le scénario passionnant
- la jouabilité fine
- la réalisation très classe
- la durée de vie

### les moins

- les quelques phases de combat répétitives

### intérêt

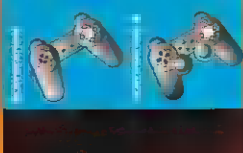
91%

Spectacle de qualité et situations bien senties. Tout contribue à installer l'ambiance. Les combats sont jouissifs et gestion, légère et équilibrée.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : BLACK ISLE
- Éditeur : VIRGIN
- AVENTURE-RPG
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE



# test



# NBA LIVE 2002

PSone - Un dunk qui restera dans toutes les mémoires.

**E**n cette fin d'année, Electronic Arts nous propose une fois de plus sa nouvelle cuvée de jeux de sport. Le basket n'est pas oublié, et voici donc NBA Live 2002 (sur PSone et PS2), un titre destiné à régaler les mordus de dunks assassins et de alley-hoop spectaculaires. Vous allez retrouver tous les plus grands champions des parquets : les meilleures équipes de la ligue américaine et les all-star sont disponibles pour des exploits sans commune mesure. Vous pourrez participer à un match amical (où seul le choix des équipes est imposé) ou en sélectionnant le mode saison, vous pourrez égale-

ment participer à l'authentique championnat américain. Vous devrez remporter le plus de matchs possibles tout en gérant les forces et les blessés de votre formation tout au long des matchs aller et retour. Le titre champion NBA en détermine l'ensemble des statistiques. L'ensemble des dernières modifications d'informations cruciales sur les joueurs et leurs performances. Vous pourrez ainsi affiner vos choix et équilibrer votre stratégie en match.

## Tout pour le kif !

Les playoffs, c'est-à-dire la dernière partie de la saison régulière regroupant les équipes les plus fortes de

la saison, sont accessibles à partir du principal menu de satisfaire les joueurs les plus techniques. Un mode entraînement est disponible pour faciliter la prise en main de ce NBA Live 2002, ainsi qu'un concours de tirs à trois points. Les options vous permettent de paramétrer la partie dans les moindres caractéristiques, ce qui ajoute au confort du jeu. Les commandes proposent l'ensemble des techniques de basket moderne et les spécificités de chaque joueur sont respectées : il faudra adapter son style de jeu pour profiter des finesse que propose l'ensemble des champions. Les menus sont complets et laissent présager de nombreuses heures de jeu.

PSone - Le concours de tirs à trois points demande un bon timing dans les lancers.

PS2 - Les dunks que nous offrent les meilleurs joueurs sont étourdissants.

PS2 - Les graphismes sont fins et détaillés.

## Le feu aux parquets !

BRANDON

oui, mais...

## Toxic

Que ce soit sur PSone ou PS2, NBA Live 2002 assure le spectacle. Il faut tout de même différencier les deux versions. La version PS2 se distingue par une réalisation attirante et fine, tandis que la version PSone propose une jouabilité plus nerveuse et dynamique. Reste que dans les deux cas, la débauche de modes de jeu et de stats précises ravira les puristes. Mais nul, sur fond, ne vient cependant différencier ces nouvelles versions de celles parues l'an dernier. Rien de vraiment nouveau sous le soleil d'Electronic Arts.



## les plus

- sur PSone : le dynamisme
- sur PS2 : la finesse
- modes de jeu complets

## les moins

- sur PS2 : une jouabilité un peu imprécise
- pas de nouveautés

## intérêt

80%

Une réalisation de qualité et un fond de jeu bien rodé pour une mise à jour qui ne surprendra personne.

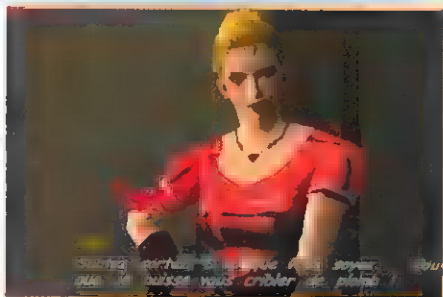
- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : EA SPORTS
- Éditeur : EA
- BASKET-BALL
- 1-8 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE





# OPERATION WINBACK

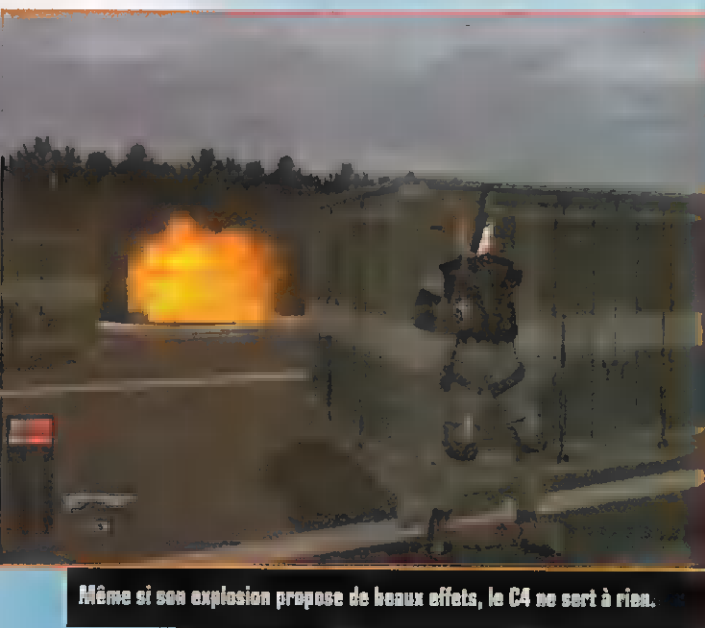
La roulade est une bonne méthode pour éviter les tirs de l'ennemi.



Après plusieurs niveaux, vous devrez affronter un boss. Une fois que vous avez trouvé la technique, ils ne sont plus très durs à battre.



Operation Winback propose à deux joueurs de s'affronter. La visibilité est bonne.



Même si son explosion propose de beaux effets, le C4 ne sert à rien.

**C**onversion de Cover Ops sur Nintendo 64, ce Winback se devait d'exploiter les possibilités qu'offre le PS2. Manque de bol, ce n'est pas vraiment le cas. Le joueur incarne un groupe de gentiishommes reconvertis dans l'infiltration. Alors qu'ils partaient gaiement en mission, leur hélicoptère s'écrase en terre ennemie. Vous commencez l'aventure avec Jean-Luc. Par la suite, d'autres personnages pourront être accessibles. Dans le fond, Operation Winback se rapproche du merveilleux Metal Gear Solid. La plupart du temps, il faut faire preuve de discrétion afin de ne pas se faire repérer. Il est donc indispensable de longer les murs. Cependant, même si vous vous faites repérer, ce n'est pas bien grave. L'intelligence artificielle de ce soft étant limitée, le garde qui vous aperçoit retournera tranquillement à son poste après avoir tiré une rafale de mitraillette, comme si

de rien n'était. Pour vous défendre, vous disposez d'un armement terrifiant. Vous commencez l'aventure avec un joli Desert Eagle qui fait beaucoup de bruit. Par la suite, vous gagnerez un silencieux à trois balles, un fusil à pompe lanceur de pixel et, incroyable, un « lance-roquettes à blanc ». Une merveille.

## Joe

L'humour est omniprésent dans ce titre. Dès le début du jeu, le ton est donné. Tout d'abord, les doublages sont dans un français assez curieux. En tendant bien l'oreille, on se rend compte qu'une seule personne prête sa voix à tous les protagonistes. Fantastique! Du point de vue de l'animation, le bonheur est également au rendez-vous. Les développeurs ont souhaité faire connaître de manière ludique les méfaits de la drogue et de l'alcool dans l'organisme: impossible de se déplacer convenablement. Pire, le

héros court comme si son caleçon était trop serré. Enfin, la jouabilité frôle la perfection dans l'imprécision. Même collé à l'adversaire et avec la visée auto (pas désactivable), impossible d'atteindre son but. On rit donc énormément dans cette Operation Winback. Puis viennent les larmes, lorsqu'on se rend compte qu'il y a des tas de jeux plus intéressants sur PS et PS2. Par exemple, Army Men, les Aventures de Winnie l'ourson ou encore Barbie Sport équestre.



Graphiquement, ce titre est une réussite. Dommage que le reste ne suive pas.

## Opération foirage



non!

Kael

Voilà l'exemple flagrant qui prouve que certains développeurs se moquent du monde. Le concept et le scénario sont suffisamment accrocheurs pour faire espérer un titre intéressant. Et graphiquement, rien à redire: Operation Winback est bien réalisé. Par contre, le gameplay souffre d'un grand nombre de défauts. Les commandes sont imprécises, les angles de caméra pas toujours confortables, et l'intelligence artificielle se limite à: « je te vois, je tire; je te vois pas, je tire pas ». Du foutage de gueule comme on en voit heureusement rarement de nos jours. Bref, un cadeau idéal à offrir à votre pire ennemi (mais ça fait cher quand même!).

## les plus

- la réalisation
- l'esprit Metal Gear

## les moins

- le reste

## intérêt

60%

Si Operation Winback peut sembler intéressant de prime abord, on déchant vite après quelques minutes. Un bon exemple de jeu bâclé.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANCAIS
- Textes: FRANCAIS
- Développeur: KOEI
- Éditeur: BIG BEN
- ACTION 3D
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté: ÉLEVÉE



**News**

**OUVERTURES :**  
**06 Mandelieu**  
**57 Metz**



Toutes les **News**  
 sont chez ton  
**Séquence News**



**06 Mandelieu**

Tel : 04 90 49 19 00



**08 Sedan**

Tel : 03 28 27 97 41



**13 Arles**

Tel : 04 90 49 88 40



**22 St Brieuc**

Tel : 02 96 61 06 40



**22 Lannion**

Tel : 02 96 48 46 59



**22 Guigamp**

Tel : 02 96 40 03 02



**22 Lamballe**

Tel : 02 96 50 02 71



**22 Dinan**

Tel : 02 98 39 77



**29 Quimper**

Tel : 02 98 64 21 51



**29 Morlaix**

Tel : 02 98 62 06 06



**35 St Malo**

Tel : 02 99 81 69 60



**35 Rennes**

Tel : 02 99 79 43 06



**44 Nantes**

Tel : 02 40 00 00 58



**44 Clisson**

Tel : 02 28 21 34 04



**56 Vannes**

Tel : 02 97 68 20 00



**56 Lorient**

Tel : 02 97 21 34 35



**57 Metz**

7 rue de l'abreuvoir



**72 Sable**

Tel : 02 43 95 79 15



**85 La Roche/Yon**

Tel : 02 51 15 25



Bientôt un nouveau  
 près de chez toi...

**Vous voulez faire partie  
 d'une ENSEIGNE**  
 Vous désirez Changer d'Enseigne,  
 Bénéficier d'une force d'achat au  
 sein d'un concept à forte notoriété ?

Rejoignez l'équipe  
**Séquence News**



Contactez-nous  
 au 02 96 50 02 71

SNO Développement  
 15, rue du Val - 22400 Lamballe  
 demandez Caroline

# Séquence News

## Jeux Vidéo - DVD

### Neuf & Occasions

Pour nous, LE N° 1

c'est TOI !

Pour l'achat d'une PS2

**Séquence News**



**1999 Fr**

t'offre un **Bon d'Achat**  
 A découvrir dans ton magasin !



**Noël !**

Pour les 100  
 premiers acheteurs...  
 1 télécommande PS2  
 offerte !

(quantité disponible pour l'ensemble des magasins)

Pour  
**1 €**  
 en plus,  
 emporte une  
 carte mémoire  
**15 blocs !**

1 Euro = 6,56 Fr

Fais des affaires  
 dans ton magasin  
 avec tous les jeux  
 PSX - PS1  
 portant  
 l'étiquette !



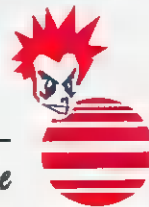
**Rayon DVD**

dans certains magasins

**Films Neufs & Occasions**

Toutes les **News** dès leur sortie !

**Séquence News**



Une passion d'avance

Tu la veux ?



**Séquence News** rachète ton ancienne  
 console et ses jeux au meilleur prix !!!



La Console  
 +  
 1 manette  
 +  
 5 Jeux

**999 Fr**

de quoi devenir  
**Foot !**



**Séquence News**  
**SPÉCIALISTE**  
**DE L'ACCESSOIRE**



Volants, action replay, câbles ...  
 manettes, mem card, tapis dance...

Toutes les **News** du marché !  
 S'il te manque quoi que ce soit, viens nous voir.

[www.sequence-news.com](http://www.sequence-news.com)

**CASH !!! OCCASIONS...** Séquence News  
 rachète Cash tes jeux et tes consoles  
 voir conditions en magasin



test



mégahit

# SILENT SCOPE 2 - FATAL JUDGEMENT

## PAR ICI LES BOSS

On compte une demi-douzaine de boss dans ce jeu. On les trouve généralement en fin de niveau, mais aussi, parfois, à mi-parcours. S'ils sont tous différents, ils ont cependant un point faible commun : la tête. Une balle bien placée peut les tuer d'un coup.



Tanya est équipée d'un lance-flammes redoutable et se déplace latéralement de manière assez vive.



Cobra se protège derrière un otage. Si vous tirez sur cet innocent, vous perdez des points de vie.



The Collector se cache dans une cathédrale. Faites-le sortir de son tank pour ensuite l'abattre facilement.



L'affrontement avec le boss final tient en 2 manches. Un seul dans la dernière !

Il y a un an tout juste, sortait le premier épisode de Silent Scope sur PlayStation 2 (C+ 107 - 90 %), dans une version fidèle à la borne d'arcade. Dans Silent Scope 2, on reprend les mêmes ingrédients, on ajoute un peu de sel et on obtient un shoot'em up à pas piqué des hannetons.

## Sus aux sauvageons

Le principe de Silent Scope 2 reste le même que précédemment : aligner un à un les adversaires à l'aide d'un fusil à lunette. Le personnage que l'on incarne fait partie des forces antiterroristes avec pour mission, justement, d'abattre toute la racaille qui se présente à lui. Et ils sont nombreux les sauvagesons ! Ils apparaissent à différents endroits de l'écran, à vous de les ajuster le plus rapidement possible et de faire mouche dans leur face.

## Dans la ligne de mire

À l'instar de la série Virtua Cop, House of the Dead ou Time Crisis, Silent Scope 2 est un jeu entièrement en 3D précalculée. On ne gère pas le déplacement de son personnage, c'est la console qui s'en occupe. La seule chose qu'on ait à

faire est de contrôler la mire du fusil à lunette. Il suffit ensuite de relâcher l'un des boutons de la manette pour passer en mode sniper. Un zoom d'une incroyable précision permet d'ajuster précisément le terroriste à abattre. Selon la partie du corps atteinte, on obtient plus ou moins de points, la tête étant la partie la plus lucrative. Il arrive parfois, en alignant dans sa lunette de charmantes créatures (sans toutefois faire feu), d'obtenir des points de vie supplémentaires, ce qui n'est pas négligeable au vu de la difficulté du jeu.

## Tir à vue

Des boss font bien évidemment leur apparition à plusieurs reprises. Pour les tuer, il suffit de les toucher une bonne dizaine de fois ou, mieux, de les atteindre à la tête... Pas évident quand ils sont en mouvement ou se cachent derrière un otage. Autre difficulté, abattre les terroristes qui se déplacent en véhicule : bateau, voiture, avion, ski, moto des neiges... Là, vous allez en baver ! La vue de sniper étant très sensible avec la manette, il est quasi impossible d'atteindre sa cible. N'hésitez pas alors à tirer

à vue, quitte à gaspiller des munitions en dommages collatéraux. C'est pas très sport, mais il faut bien faire son job après tout.

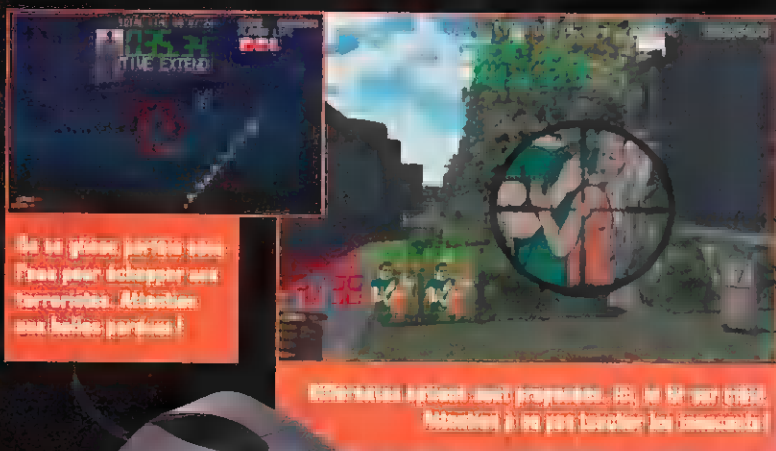
## Missions by night

Outre le déplacement rapide de certains adversaires, on doit parfois infiltrer des lieux sombres tels que des caves ou des hangars. Certaines missions se déroulent également de nuit. Difficile dans de telles conditions de distinguer ses ennemis. Heureusement, il est possible de coupler son fusil avec un viseur spécial : amplificateur de lumière ou rayons X (comme dans le film Eraser avec Schwarzenegger). Tout devient alors beaucoup plus clair, et la croisade contre les forces du Mal s'en trouve grandement facilitée. Reste un obstacle de taille : la prise en main. Avec la manette, autant vous le dire tout de suite, elle se révèle très mauvaise. Pour pallier ce problème, n'hésitez pas à utiliser n'importe quelle souris USB (Mac ou PC). Jouer à Silent Scope 2 devient alors un réel plaisir.

oui, mais

Switch

Silent Scope 2 est vraiment sympa ; le principe n'a pas changé : c'est toujours du snipe-action et il a su séduire de nombreux joueurs. Avec sa souris, le plaisir de jeu est optimal : c'est presque trop facile quand on est habitué à manier le mulot, et on jouera donc en hard. Graphiquement le jeu a relativement bien évolué, mais pas au niveau du Gameplay, mis à part le nouveau système de coopération géré par l'IA. Bref, si vous n'avez pas encore Silent Scope et que vous aimez le genre, cette suite pourrait constituer un bon investissement.

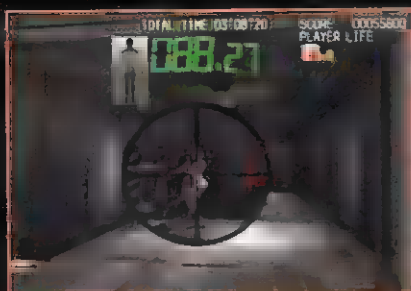


Ne se gênez pas pour leur tirer dessus pour échapper aux terroristes. Attention aux balles perdues !

Information spéciale pour les propriétaires de PS2, PS3 et Xbox 360 : Attention à ne pas boucher les connecteurs !

La fonctionnalité la plus récente ajoutée au jeu est la possibilité d'utiliser une souris USB. L'interface de jeu de Silent Scope 2 est ainsi devenue encore plus précise et plus agréable à utiliser.



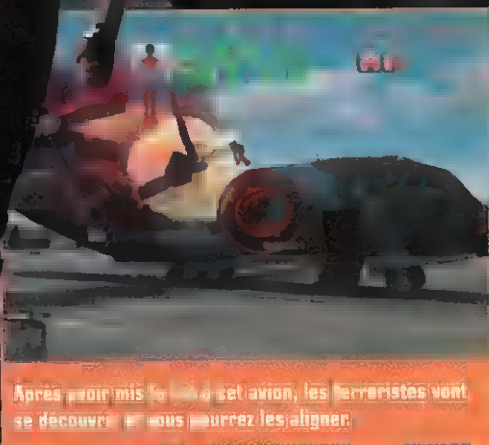


Parfois on trouve de ravissantes créatures, qui donnent des points de vie supplémentaires.



Les habitants des quartiers londoniens cachent de nombreux ennemis. Parfois, ils vous aident.

## Silence, on tue...



Après avoir mis le feu à cet avion, les terroristes vont se découvrir. Vous pourrez les aligner.



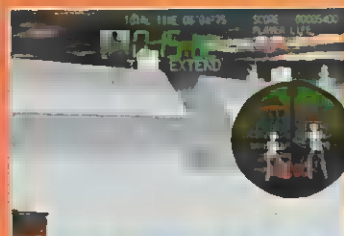
oui!

## Niiico

Silent Scope ■ est très proche de la première version, testée il y a pile poil un an. Les graphismes gagnent en détail, et n'ont plus à souffrir de la comparaison avec la version Dreamcast de l'époque. C'est propre, très propre. Le problème de la jouabilité délicate avec ■ manette est résolu grâce à l'utilisation d'une souris USB, et seule ■ difficulté du jeu, pourtant bien dosée, pourra en rebuter plus d'un.

## CARNAGE VISOR

Si les missions ■ jour ne posent aucun problème particulier, la nuit ou dans l'obscurité, tout devient beaucoup plus délicat. Heureusement, deux gadgets sont disponibles pour améliorer votre confort quotidien.



Les rayons X permettent de repérer et d'aligner les terroristes à travers n'importe quelle surface.



L'amplificateur de lumière est déjà beaucoup plus classique, mais reste tout aussi efficace.

## SILENT SCOPE 2

### les plus

- le jeu à la souris
- la variété des décors
- l'ambiance sonore
- le plaisir de sniper

### les moins

- le jeu à la manette
- le peu de continus
- la durée de vie

## intérêt

90%

Une bonne suite avec des décors variés, une action soutenue et un graphisme réussi. Le jeu est un peu court mais très agréable à la souris.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- SHOOT'EM UP (LINK)
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE





# STAR WARS

## ROGUE LEADER

**S**tar Wars, vous connaissez ? Mais si... vous savez, la série de films cultes qui n'a jamais cessé de faire rêver les petits et les grands depuis déjà plus de vingt ans. D'un côté, nous avons LucasArts, détenteur des droits de la saga et dans l'obligation de produire de bons jeux - ce qu'il n'a pas fait depuis une éternité -, et de l'autre Nintendo qui a besoin de gros titres pour prouver au monde que la Game Cube est bien la merveille de console annoncée. À la croisée de ces deux chemins se trouve Rogue Leader, et le moins que l'on puisse dire, c'est que nos deux géants ne se sont pas loupés. Une fois la machine allumée, le choix d'une nouvelle partie vous oriente immédiatement sur un désormais traditionnel générique qui défile du premier plan vers le fond d'écran. Les possesseurs de home-cinéma seront ravis d'apprendre que le jeu est compatible Dolby Surround ProLogic. Ce détail explique la puissance et la qualité sonore présentes dès la présentation. Une fois la partie engagée, vous pourrez sélectionner l'une des deux missions accessibles. La mission dite « d'entraînement » et la mission « Death Star Attack ». La mission d'entraînement vous place aux commandes du T-16 Skyhopper de Luke Skywalker en personne sur sa chère et tendre planète Tatooine. En utilisant les icônes correspon-

dantes dans les décors, vous pourrez apprendre toutes les finesses et possibilités de pilotage qu'offre Rogue Leader.

### Une première claque !

La première claque, c'est évidemment le choc visuel. Le graphisme est divin et le niveau de détail ahurissant. La vue intérieure du cockpit donne le frisson, tant les sensations sont réalistes. À l'aide du bouton analogique du paddle, vous pourrez tourner la tête, indépendamment du pilotage de votre engin. Du grand art ! En très peu de temps et après quelques figures imposées à l'entraînement, on prend conscience de la prise en main incroyablement aisée. Une fois le système d'accélération et de freinage bien assimilé, c'est un plaisir que de réaliser des virages sinueux et des tonneaux spectaculaires. Le système de tir précis demande lui aussi un temps d'adaptation assez court. Une fois que vous aurez assimilé le B.A. BA du pilotage, Rogue Leader vous plongera dans le grand bain en vous proposant de participer à la véritable attaque de l'Étoile de la mort-qui-tue. Je ne ferai pas l'insulte de rappeler aux érudits ce passage mémorable de la saga, mais, pour les novices (s'il en reste), apprenez qu'il s'agit-là de l'un des moments les plus forts de l'histoire du cinéma moderne.

Après un briefing en anglais assez exhaustif, la première partie de la mission vous demande de détruire des tourelles de sécurité, autant dire que la difficulté n'est pas insurmontable. Là où ça se complique, c'est dans la deuxième phase au cours de laquelle il va falloir éliminer des cibles en mouvement. En l'occurrence des chasseurs TIE très véloce. Vous pourrez gérer les déplacements de vos coéquipiers en vol. La troisième partie vous plonge dans le couloir de la mort à la surface de l'étoile du même nom. Un couloir qui mettra à rude épreuve vos réflexes. Rogue Leader est lancé.

### La deuxième claque dans les dents !

Une fois la première véritable mission accomplie, vous accédez à la deuxième, où vous devrez veiller à la sécurité d'un transporteur important. Puis vous devrez combattre les terribles AT-AT sur la froide planète Hoth, un passage que les fans de *L'Empire contre-attaque* ne manqueront pas de reconnaître. Bref, tous les niveaux rappellent des moments forts des films et proposent également des lieux inédits et des situations variées. Vous incarnerez à tour de rôle Luke Skywalker ou le courageux Wedge Antilles dans des aventures toutes plus prenantes les unes que les autres. En vrac, il va

falloir escorter un train de prisonniers en bombardant vos agresseurs, attaquer un croiseur impérial ou encore voler une navette tout aussi impériale dans une base particulièrement bien gardée. Beaucoup de surprises sont au rendez-vous. La fin de chaque mission est sanction-

née par un classement et l'attribution de médailles. Les médailles d'or, obtenues en réalisant un temps record et des dégâts maximum dans les défenses ennemies, vous octroient des missions et des bonus cachés. Vous aurez également la possibilité d'augmenter les performances de vos vaisseaux en récoltant des bonus répartis au hasard des niveaux. Tous les véhicules marquants de la série sont présents. Vous retrouverez les célèbres X-Wing, Snowspeeder ou encore Y-Wing. La difficulté va en grandissant pour atteindre son paroxysme dans les derniers niveaux. Rogue Leader assure un spectacle étourdissant que les mordus de Star Wars ne peuvent pas manquer. ■

### LE FEU SOUS LA GLACE

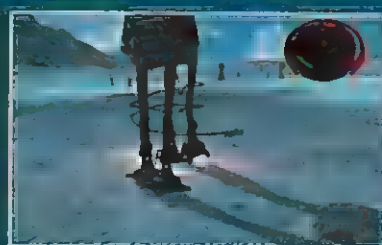
La séquence de la bataille sur Hoth mérite toute votre attention. Les quadripodes impériaux ne vous feront pas de cadeaux. Suivez les indications.



Utilisez les bipodes qui menacent la tourelle des rebelles.



La mission se termine par un combat aérien très bel effet.



Attaquez les quadripodes impériaux les plus avancés. Utilisez le grappin et ne vous écartez pas trop de la bête de fer pour ne pas rompre le câble.



test

Atteindre les étoiles !



La nébuleuse est un endroit mystérieux et obscur.



L'entraînement est bien utile. Blastez les bêtes au sol.



**oui, monsieur!**

**Toxic**

On attendait impatiemment un jeu qui exploiterait enfin correctement cette merveilleuse licence qu'est celle de Star Wars. Eh bien, la Game Cube nous offre encore plus que cela ! Rogue Leader fait d'entrée figure de classique, de précurseur, un véritable bond en avant. La variété est constante et intéressante, et la réalisation est diabolique. La prise en main demande un court moment d'adaptation, mais, ensuite, c'est du tout bon ! Seule ombre au tableau, la difficulté qui est pour le moins corsée dans les niveaux supérieurs. Certes, la durée de vie s'en trouve augmentée, mais il faut vraiment cravacher sec pour accomplir les dernières missions. C'est beau, c'est bon, c'est dur... c'est Rogue Leader !



# test



## STAR WARS ROGUE LEADER

### L'ÂME DE LA GUERRE DES ÉTOILES

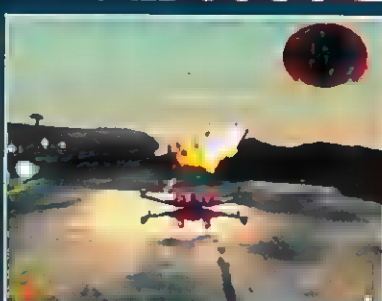
Les spécialistes de Star Wars seront troublés par la similitude des situations et du visuel du jeu comparés aux films. C'est un régal d'être plongé dans un univers aussi prenant.



La conquête spatiale dans toute sa splendeur.



C'est l'âme de la Force qui anime ce jeu.



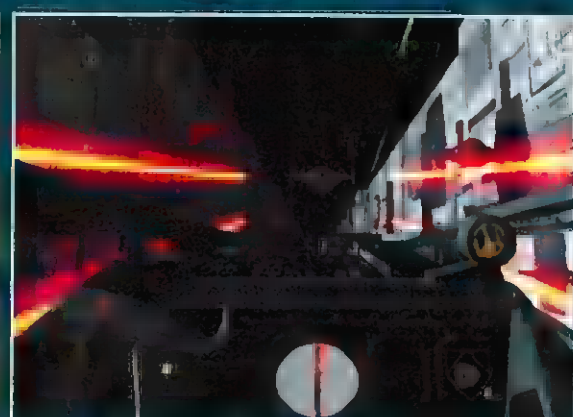
Admirez ce décor dans le plus pur esprit Star Wars.

### LES PLUS QUI FONT LA DIFFÉRENCE

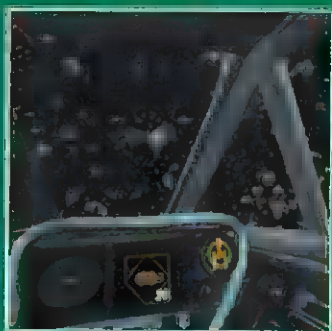
Il existe un certain nombre de petits bonus qui rendent ce jeu encore plus impressionnant. Le souci du détail des développeurs Factor 5 est assez troublant.



Une attaque au sol dans la grande tradition du jeu.



L'attaque de l'Étoile de la Mort restera dans vos mémoires. Freinez pour laisser passer les chasseurs afin de les blaster.



Grâce au bouton C du paddle, vous pourrez faire tourner la tête du pilote dans le cockpit.



La vue intérieure est idéale pour le combat rapproché.



La vue extérieure permet de mieux anticiper les mouvements des cibles potentielles.



Le déflecteur permet de différencier les ennemis plus facilement dans le décor. Beaucoup plus précis pour des tirs imparable.



Ce vaisseau est sur le point d'exploser. Il faut bombarder ses dernières défenses.



Les quadripodes impériaux n'évoluent pas que sur la neige.



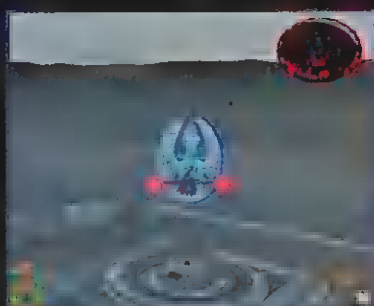
Voici enfin le jeu de Star Wars que tous les fans attendaient. Jamais sur console un jeu n'avait reproduit avec autant d'exactitude et de précision l'univers mythique de George Lucas. Nous sommes loin du graphisme en fil de fer de la version Atari d'arcade, et même si certaines scènes sont du déjà-vu (l'attaque de l'Étoile Noire et des quadripodes impériaux...), la qualité graphique de l'ensemble grâce, entre autres, au Bump Mapping qui donne du relief dans les textures, fait oublier tout ce que l'on a vu précédemment. Un must incontournable.





Il est important de bien manier sa navette pour éviter les tirs croisés.

Les combats rapprochés réservent des moments sublimes.



Il vous faudra voler une navette impériale. Passez dans l'icône pour changer de vaisseau.



Souvenez-vous de l'ancienne version arcade de Star Wars, et contemplez la différence.

## PAS RASOIR !

La mission intitulée « Razor rendez-vous » est un condensé de ce qui se fait de mieux dans le genre science-fiction. Voici les étapes importantes d'une mission qui vous donnera du fil à retordre.



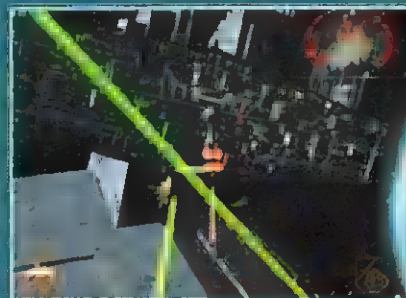
Détruisez d'abord les deux boucliers sur le poste de commandement.



Protégez la frégate rebelle des attaques des chasseurs de l'Empire.



Détruisez le module blindé sous le croiseur.



Détruisez pour finir le poste de commandement.

## STAR WARS ROGUE LEADER ROGUE SQUADRON II

### les plus

- la réalisation bluffante
- le principe passionnant
- l'univers de Star Wars

### les moins

- la difficulté élevée

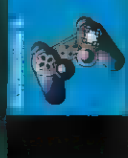
### intérêt

97%

Star Wars est un incontournable pour ceux qui aiment les jeux vidéo. Tout est réuni : intérêt gigantesque, intelligence artificielle au top, graphismes somptueux.

- Version : IMPORT US
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : FACTOR 5
- Éditeur : LUCASARTS
- GUERRE DES ÉTOILES
- 1 JOUEUR
- Difficulté : TRÈS ÉLEVÉE





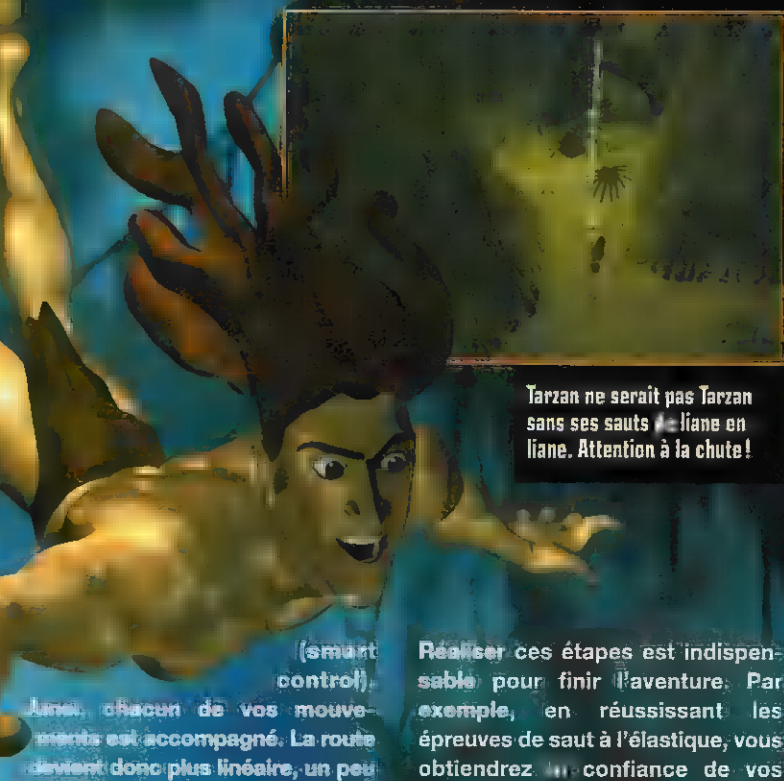
# TARZAN FREEERIDE

**T**arzan est la version jeu vidéo du dessin animé Disney éponyme. Vous incarnez le roi de la jungle dans un jeu de plates-formes 3D proposant moult épreuves. L'histoire semble se passer quelque temps après le long-métrage. Tarzan, Jane et son père vivent tranquillement dans la jungle, entourés de tous leurs amis primates. Un jour, alors que le couple se promène joyeusement, il découvre un petit singe prisonnier dans une cage. Apparemment, tous ses congénères ont subi le même sort. C'est donc la rage au ventre que vous prenez la décision de partir à leur rescousse.

## 3D libre mais dirigée

Vous êtes donc conduit à errer dans la jungle à la recherche de vos amis. Entièrement en 3D, les niveaux sont vastes et regorgent de petits passages. Le héros, en bon homme-singe, fait preuve d'une agilité remarquable. Il ne cessera de courir, bondir, s'accrocher ou encore glisser comme dans le dessin animé. Difficile donc de ne pas avoir le tournis, voire de chuter à moindre cascade. Pour éviter tout désagrément, Ubi Soft a mis au point une nouvelle technologie appelée contrôle intelligent.

Vos amis les animaux vous aideront à atteindre certains passages inaccessibles.



Tarzan ne serait pas Tarzan sans ses sauts de liane en liane. Attention à la chute !

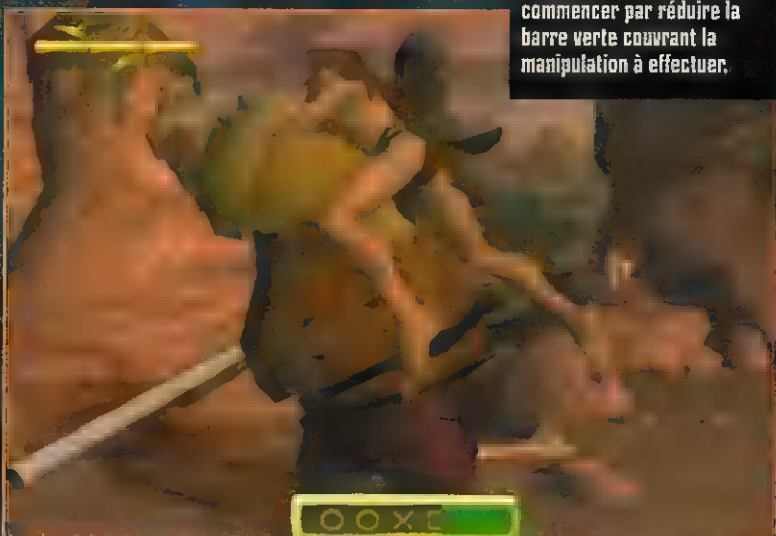
(smart control). Jane, chacun de vos mouvements est accompagné. La route devient donc plus linéaire, un peu à la manière de Pandémonium, sauf que le sentiment de liberté est toujours bien présent. Grâce à ce système, vous pouvez foncer, glisser, sauter de liane en liane sans jamais risquer d'avoir mal évalué votre saut. Le jeu ne devient pas pour autant trop facile. Si vous effectuez un saut trop court ou que vous êtes trop proche d'un trou, vous aurez de fortes chances de tomber. Cela arrive fréquemment. Un peu trop même.

## Modes en tout genre

Entre les niveaux en 3D, vous aurez accès à des petits passages plus orientés action/sport extrême.

Réaliser ces étapes est indispensable pour finir l'aventure. Par exemple, en réussissant les épreuves de saut à l'élastique, vous obtiendrez la confiance de vos congénères primates qui viendront vous aider dans les niveaux. Ce Tarzan propose aussi deux types de glisse différentes : l'une par un oiseau ou en descente sur des rapides. Ces scènes constituent des niveaux à part entière qu'il faut réussir pour progresser. Enfin, et vous le découvrirez, les combats ne nécessitent pas d'aptitudes particulières si ce n'est connaître la position des quatre boutons de la manette ; en effet, à l'instar de Bust a Groove, les combats demandent des manipulations. ■

Pour vaincre les boss, il faut commencer par réduire la barre verte couvrant la manipulation à effectuer.



oui, mais...

## Kael

Il est clair que ce Tarzan est destiné à un public jeune. La recherche des bobines de films n'est pas trop compliquée, et le fait d'être constamment dirigé facilite grandement la tâche. Le « contrôle intelligent » comme Ubi Soft aime à l'appeler, ne fonctionne pas toujours, et les chutes sont à la fois bizarres et nombreuses. Graphiquement, ce Tarzan offre des décors assez pauvres. L'effet de l'eau est sympathique, mais le point positif de ce titre est l'animation des protagonistes. On se croirait en train de regarder un dessin animé. Du beau travail.

## Toi Jane !

Disney's  
**TARZAN**  
Freeeride

## les plus

- l'animation
- les challenges extrêmes
- l'univers du DA

## les moins

- la durée de vie
- la maniabilité
- le manque de diversité

## intérêt

82%

Destiné à un jeune public, ce Tarzan est doté d'une maniabilité imprécise. Hormis ce détail, vous aurez de quoi vous amuser quelques heures.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : UBI SOFT
- Éditeur : UBI SOFT
- PLATES-FORMES : 3 D
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE



# test



# MX RIDER



Sans les pieds! Les vues proposées offrent souvent des plans étonnants.

**M**X Rider est une simulation de motocross qui profite de la licence de la Fédération internationale motocycliste. Ce qui permet de retrouver 60 pilotes professionnels en exercice, les équipes et les motos officielles. Cette licence FIM offre en outre la possibilité d'évoluer sur l'un des 16 circuits du championnat du monde. Les modes de jeu sont classiques, mais proposent en plus quelques challenges intéressants.

## Touchez ma bosse, Monseigneur!

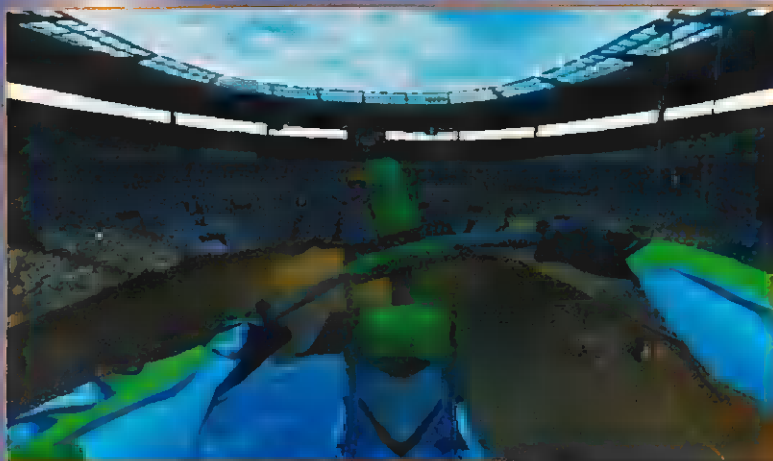
Pour disputer une course simple, vous choisissez un pilote et un circuit avant de vous élancer en toute liberté à l'assaut des bosses et autres virages. Le mode freestyle est spécialement conçu pour les stylistes des deux-roues avides de figures et d'acrobaties en tout genre. Il requiert une bonne maîtrise des motos. Le principe est simple: il faut engranger un maximum de points en réalisant des combos endiablés pour accéder à de nouveaux circuits. Le mode championnat est en fait un mode carrière qui vous entraînera dans la furia de la compétition de haut niveau. Vous choisissez un pilote et une écurie pour tenter de remporter les

courses proposées. Vous allez devoir franchir une à une les étapes qui vous conduiront peut-être au sommet de la hiérarchie mondiale. Deux catégories principales vous attendent: le supercross et le motocross. Le mode challenge propose de gagner des bonus cachés en effectuant une série de figures imposées. Il demande lui aussi une bonne maîtrise, tant les épreuves sont parfois pimentées. Enfin, un mode multijoueur attend à ceux qui aiment se lancer des défis.

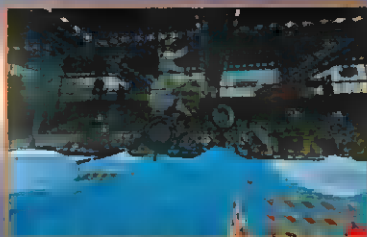


En mode multijoueur, les courses sont survitaminées.

## Le motocross dans tous ses états



C'est le grand saut dans l'inconnu. Attention à la chute!



Le mode challenge vous impose de réaliser des figures spécifiques.



Le mode freestyle est réservé aux cinglés en puissance.

## ERRATUM

Dans le dernier numéro de Consoles+, ce test est paru sous le titre de «MX 2002 Featuring Ricky Carmichael». Une regrettable confusion de logo entre celui de MX Rider (édité par Infogrames), et celui de MX 2002 (édité par THQ), est responsable de cette erreur. Nous tenons évidemment à nous excuser auprès de ces deux éditeurs, ainsi qu'auprès de tous les lecteurs de Consoles+.



Oui, mais...

## Toxic

MX Rider est un bon jeu de motocross, particulièrement dynamique. Malgré une réalisation qui ne brille pas particulièrement, ce titre propose des challenges intéressants et relevés. Les modes de jeu sont tous très consistants, le déroulement des courses est très bien rythmé. La maniabilité ne donne pas dans la finesse, ce qui range plutôt ce titre dans la catégorie jeu d'arcade extrême. Le fun est bien présent malgré l'animation un poil chaotique.

## MX rider

### les plus

- les sensations fortes
- la licence officielle
- les modes de jeu complets

### les moins

- la réalisation sans nuances
- la jouabilité limitée

### intérêt

83%

MX Rider va plaire à tous les joueurs préférant le fun de l'arcade à la précision d'une vraie simulation. Quelques beaux défis à relever.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : PARADIGM
- Éditeur : INFOGRAMES
- COURSE DE MOTOCRO
- 1 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



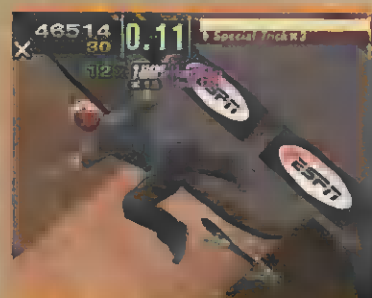
# test



# ESPN THE GAMES



Cinq objets à détruire par niveau, trop fuuun!!!



Quand la barre de spécial est remplie, on peut effectuer un trick secret.



Je suis le maître du monde! Envoie du gros, Leonardo!



Chic une piscine! Attention elle est vide...

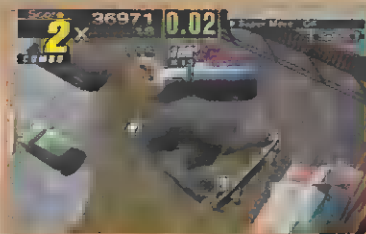
Il y a six mois, la PS2 avait l'honneur d'accueillir X-Games Snowboarding. Une licence de la célèbre compétition extrême dont Konami possède les droits. Le jeu n'avait guère impressionné à l'époque. Voici que la version skate, déjà disponible depuis longtemps aux États-Unis, pointe le bout de son nez chez nous.

## Sans surprise...

C'est sans surprise que l'on choisit entre deux modes de jeu principaux, X-Games et arcade. Lors de votre participation aux X-Games, vous aurez le choix entre l'épreuve de vert (rampe) et l'épreuve de street (modules, kickers, rails, etc.). Chacune d'elle se déroulant en trois manches, on gardera le total des deux meilleurs runs. Ce mode, dans lequel on a le plaisir de participer à une compétition aussi illustre, se révèle vite lassant.

C'est vers le mode arcade qu'il faut se tourner pour trouver de quoi s'amuser plus de 20 minutes. Celui-ci est l'équivalent du mode carrière de Tony Hawk's Pro Skater. En moins réussi, hélas! Les objectifs sont

strictement les mêmes dans chaque niveau. On retrouve le score, passer dans cinq check-points, trouver le sigle X, battre deux records de points, et détruire cinq objets... Classiques à mourir, ces objectifs ne nécessiteront pas une grande pratique du jeu pour être atteints. Les aires de jeu sont vraiment superficielles, sans grande profondeur. Elles contiennent chacune une planche cachée mais assez facile à trouver. Ajoutez à tous ces éléments, vus et revus, le fait que votre skateur réagit très mal et tombe tout le temps, l'animation rame et clippe comme sur une version bêta de première heure, les éléments à skater sont souvent mal disposés et ne permettent pas des enchaînements aisés. Bref c'est complètement raté...



Los Angeles ses touristes, les deux objectifs de score sont remplis, restent les autres à effectuer.



Tiens un bateau! Comme dans Slipboarding 4!

## Restez sous la couette!



non!

## Switch

Un jeu de skate avec les mêmes défauts qu'un jeu de snow du même nom sorti il y a quelque temps, ça vous dit? Une jouabilité peu instinctive et déroutante, voilà qui décrit parfaitement les premières sensations que procure ESPN The Games. Sortir trois tricks différents est très laborieux. La réalisation graphique douteuse reste en dessous des capacités de la PlayStation 2; la caméra colle trop au personnage et ne permet pas d'anticiper suffisamment les actions... Le mode arcade est d'un classique affolant, mais avec des aires de jeu mal organisées, ne permettant pas de folles embardées artistiques. Bref, j'ai été bien déçu par ce titre qui n'apporte pas grand-chose de positif au genre.

## ESPN the games

### les plus

- la compétition officielle des X-Games

### les moins

- le skateur perd trop de vitesse sans pouvoir faire demi-tour. Crispant!

### intérêt

75%

Mauvaise animation, maniabilité médiocre, mode arcade très classique... Bref, peu de profondeur et des idées déjà vues. Un épisode bien décevant.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: FRANCAIS
- Développeur: KONAMI OSA
- Éditeur: KONAMI
- SKATEBOARD
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté: PEU ÉLEVÉE





Vous souhaitez de joyeuses fêtes  
en **ADVANCE**



Choisis ton magasin Cité Jeux Vidéo

Ciné Games  
60, rue Regemortes  
03000 Moulins  
Tel. : 04 70 20 14 23

Ciné Games  
6, rue des Forges  
03100 Montluçon  
Tel. : 04 70 04 03 36

Ciné Games  
4, boulevard Carnot  
03200 Vichy  
Tel. : 04 70 31 79 60

Jeux actuels  
159, rue de Rome  
13000 Marseille  
Tel. : 04 91 48 56 92

Jeux actuels  
36, rue Mignet  
13100 Aix en Provence  
Tel. : 04 42 23 27 66

Monde Meilleur  
73, rue de Bernières  
14000 Caen  
Tel. : 02 31 86 12 60

Monde Meilleur  
19, rue de la Résistance  
14100 Lisieux  
Tel. : 02 31 61 91 53

Monde Meilleur  
3, rue St Laurent  
14400 Bayeux  
Tel. : 02 31 51 03 04

King Multimédia  
63, rue de Périgueux  
16000 Angoulême  
Tel. : 05 45 92 09 09

New Games  
7, rue Moncy  
25000 Besançon  
Tel. : 03 81 82 30 21

Scoremania  
155, rue Jean Jaurès  
29200 Brest  
Tel. : 02 98 80 06 33

Monde Meilleur  
7, rue des Lois  
31000 Toulouse  
Tel. : 05 62 30 00 90

Playbase  
Parc Commercial Labège 2  
BP 350 - 31131 Labège - cedex  
Tel. : 05 61 00 55 44

King Multimédia  
Centre Commercial Descartes  
33160 St Médard en Jallas  
Tel. : 05 56 70 00 19

Fighter Vidéo Games  
42, rue du 11 novembre  
42100 St Etienne  
Tel. : 04 77 47 27 69

Player  
29, rue du Maréchal Foch  
50100 Cherbourg  
Tel. : 02 33 94 28 66

Player  
6, rue du 20 juin  
50700 Valognes  
Tel. : 02 33 21 66 26

Ciné Games  
22, place Deille  
63000 Clermont-Ferrand  
Tel. : 04 73 91 58 67

Ciné Games  
25, place de la Fédération  
63200 Riom  
Tel. : 04 73 64 91 50

Ciné Games  
Centre Commercial Cameloup  
63500 Issoudun  
Tel. : 04 73 89 97 05

Megasoft  
24, rue du Rempart  
68000 Colmar  
Tel. : 03 89 23 15 35

Megasoft  
7, rue du Raisin  
68100 Mulhouse  
Tel. : 03 89 36 05 55

Ludolec  
2, rue Victor Hugo  
73000 Chambéry  
Tel. : 04 79 85 06 33

Pintel  
10, rue de Paradis  
75010 Paris  
Tel. : 01 44 83 84 00

Sat-élite Vidéo Games  
Espace Sony PlayStation  
15, boulevard Voltaire  
75011 Paris  
Tel. : 01 48 06 70 80

Sat-élite Vidéo Games  
Espace Nintendo-Sega  
13, passage du Jeu de boules  
75011 Paris  
Tel. : 01 48 06 70 88

Sat-élite Vidéo Games  
Espace DVD  
13, passage du Jeu de boules  
75011 Paris  
Tel. : 01 49 23 64 68

Pintel  
16, rue Fabre d'Églantine  
75012 Paris  
Tel. : 01 43 07 95 52

Sat-élite Vidéo Games  
36-38, rue de Planles  
75014 Paris  
Tel. : 01 45 40 02 02

Game Partner  
94, avenue de Clichy  
75017 Paris  
Tel. : 01 42 63 41 08

Sat-élite Vidéo Games  
348, rue des Pyrénées  
75020 Paris  
Tel. : 01 43 66 00 77

Playbase  
5, avenue du Colonel Teyssier  
81000 Albi  
Tel. : 05 63 43 40 57

King Multimédia  
26, rue Jean Jaurès  
87000 Limoges  
Tel. : 05 55 34 64 64

Lollipop  
Centre commercial Fontvieille  
Avenue Prince Hérodote  
Albert  
MC 98000 Monaco  
Tel. : 00 377 97 70 31 25

Ets Clemente  
Carrer Major  
Pas de la case - Andorre  
Tel. : 00 376 855 105

Ets R.Palacios  
Carrer Major  
Pas de la case - Andorre  
Tel. : 00 376 855 083





# WARIO LAND 4



## Wario débarque sur la GBA

**A**près trois épisodes sur la Game Boy, Wario est de retour sur Game Boy Advance. Grâce à la puissance de la portable de Nintendo, l'ensemble graphique est particulièrement réussi. L'univers dans lequel on évolue est coloré, fin, détaillé et extrêmement vivant. En effet, de nombreuses bestioles fourmillent autour de vous, le vent fait bouger les feuilles, et parfois il pleut... Wario est doté d'un grand nombre de mouvements qui lui permettent de se tirer de toutes les situations, mais reste étonnamment très facile à diriger. Dans les premiers niveaux, un tutorial familiarisera le joueur avec les diverses aptitudes du célèbre ennemi de Mario. Ainsi, il est plus facile de réaliser les épreuves qui suivent, car il va fal-

loir nager, voler ou courir à de nombreuses reprises pour ramener la clef cachée dans chaque tableau. Ces clefs servent à ouvrir les portes des niveaux, mais font aussi monter la pression. En effet, lorsqu'on en trouve une, un chrono se déclenche et oblige à quitter le niveau rapidement... Sensations garanties! En récoltant les rubis dispersés çà et là, on peut acheter des objets très utiles pour battre les boss, et même participer à de mini jeux. Amusant. Au final, ce Wario Land 4 est très bien réalisé, varié et assez original, mais ne s'avère pas aussi fun et captivant qu'un Mario. Il plaira quand même aux amateurs de plates-formes sur portable, et le nombre de niveaux garantit de nombreuses heures de jeu. ■



Plusieurs boss vont vous barrer le passage. Heureusement, ils ont tous un point faible.



Lorsqu'on trouve la clef, le temps pour quitter le niveau est compté.



Avec son coup d'épaulle, Wario fait très mal...



Plusieurs niveaux se déroulent sous la pluie. Inattendu...



Au début, tous les mouvements de Wario sont expliqués.



Il y a quatre morceaux de pierre dans chaque niveau; ils sont nécessaires pour ouvrir le niveau suivant.



**oui!**  
**Zano**

Wario Land 4 est un bon choix. Très dynamique et assez varié, il ne se contente pas de proposer des phases de plates-formes pures mais généralement lassantes. Beaucoup de passages sont originaux et surprenants, et l'obligation de quitter les niveaux en temps limité garantit de belles frayeurs. De plus, il possède un ensemble visuel très agréable, et l'animation du perso est impeccable. Bref, un bon petit jeu de plus pour votre GBA.



## les plus

- la réalisation excellente
- les phases variées
- le nombre de mouvements

## les moins

- la difficulté de certains passages
- le manque de charme

## intérêt

89%

Un jeu très beau, varié, plein de phases originales. Les adeptes des plates-formes seront ravis.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE



**NEUF ET  
OCCASION**



**Ouverture**  
de tous nos magasins  
les **dimanches**  
**16, 23 et 30**  
**décembre 2001**  
(sous contraintes locales).  
**Téléphonez-**  
**nous !**

# jeux vidéo - DVD

## JOUEZ MOINS CHER

**Recevez**  
**50 F**  
en bon d'achat  
pour l'achat de ce volant  
*Voir conditions\*\**



**VOLANT  
FORCE FEEDBACK**

Retrouvez toutes les sensations des pilotes de F1

\* Selon disponibilité des stocks. Photos non contractuelles, voir modalités en magasin. Offre valable jusqu'au 15/01/2002.

\*\* Offres valables jusqu'au 15/01/2002 pour les magasins Addon participant à l'opération, suivant disponibilité des stocks. Pour l'achat de ce volant vous bénéficierez d'un bon d'achat d'une valeur de 50 F (soit 7,62 €). Non cumulable avec toute autre promotion, il n'est pas cessible, n'est pas utilisable partiellement, et n'entraînera aucune contrepartie monétaire sous quelque forme que ce soit. Offre valable jusqu'à la date indiquée. Voir conditions en magasin.

**499 F\***  
Soit 76,07 €



**Offre  
exceptionnelle**  
**+ Age Of Empires  
Wheel Mouse  
Optical**

**499 F\***  
Soit 76,07 €



### AGE OF EMPIRES II

Choisissez parmi  
13 civilisations  
différentes et imposez  
votre suprématie pour  
devenir le Roi le plus  
puissant de l'Histoire.  
**Prix vendue à l'unité**  
**399 F (60,83 €).**

### WHEEL MOUSE OPTICAL

La souris perd  
la boule ! Défilement  
plus rapide,  
confortable pour  
droitier et gaucher.  
**Prix vendue seule**  
**199 F (30,34 €).**

**Jouez  
moins cher !**

**La Play Station 2®**

**+ 1 film<sup>(1)</sup>**

**1499 F<sup>(1)</sup>**  
(228,52 €)



(1) Addon vous reprend votre PSone 500 FRF (sous réserve de son parfait état), à valoir exclusivement sur l'achat d'une PlayStation 2. On vous déduit 500 FRF de 1 999 FRF (prix de la PS 2). - Vous ne payez que la différence soit 1 499 FRF. Voir modalités en magasin. Offre ci-dessus valable pour votre PlayStation (ancien modèle) qui vous sera reprise 300 FRF. • On vous déduit 300 FRF de 1 999 FRF. Vous ne payez que la différence soit 1 699 FRF. • Vendu sans socle • (2) Film à choisir parmi sélection, dans les points de vente participant à l'opération.



#### AIX-EN- PROVENCE

68, rue des  
Cordeliers  
Tél. : 04 42 93 00 70

#### ANNECY

14, rue Sommeiller  
Tél. : 04 50 52 80 11

#### AUXERRE

Carré du Temple  
25 rue du Temple  
Tél. : 03 86 51 57 59

#### BORDEAUX

203-205, rue  
Sainte-Catherine  
Tél. : 05 56 92 85 11

#### BALARUC

Ctre Cial Carrefour  
Tél. : 04 67 43 64 16

#### CHAMBERY

4, rue Saint-Antoine  
Tél. : 04 79 60 40 73

#### GRENOBLE

4, rue Saint-Jacques,  
Tél. : 04 76 00 08 23

#### LYON

31, rue de Grenette  
Tél. : 04 72 41 76 66

#### MELUN

12, rue Paul-Doumer  
Tél. : 01 60 68 55 70

#### MONTPELLIER

Le Triangle  
Tél. : 04 67 92 97 59

#### SAINT-ÉTIENNE

2, rue Michel-Rondet  
Tél. : 04 77 21 39 69

#### SENS

27, rue de la République  
Tél. : 03 86 83 01 91

#### TOURS

6, av. Grammont  
Tél. : 02 47 75 50 01

#### TOULOUSE

32, rue des Lois  
Tél. : 05 61 12 12 99

#### TOULOUSE

11, rue des Lois  
Tél. : 05 61 12 33 34

#### TOULOUSE

Ctre Cial Auchan  
Tél. : 05 61 54 00



test



mégahit

# SSX TRICKY

ça tricke sec!

**Q**ue les amateurs de glisse se réjouissent, le jeu de snowboard le plus fun de tous les temps revient pour encore plus de délire. SSX, ça veut dire Snowboard Super Cross, tout simplement. Parce que le jeu propose des tracés énormes inspirés de l'épreuve du Boardercross, Épreuve inventée par Steven Rechtaffner et ses amis, et dont on retrouve ici toute l'adrénaline. Le principe de SSX est simple : on fait des figures et dès lors on récupère du boost pour aller plus vite. Le principe a évolué dans cet épisode dénommé Tricky.

En effet, lorsque la barre de boost est pleine, on peut effectuer deux super tricks au choix. Une fois cinq trickys effectués, on obtient le boost infini. On retrouve les mêmes environnements qu'auparavant, avec de nouveaux spots Garibaldi et l'Alaska. Certains ont subi des modifications si importantes qu'on les reconnaît à peine. On retrouve aussi les deux modes du circuit mondial, Alpin ■ Freestyle.

## Star Academy ?

De nouveaux persos font leur apparition : Seeiah, Marty, Eddie, Psymon, Luther, Brodi... Une fois en course, votre comportement envers les autres coureurs déterminera leur attitude. Tous neutres, voire amicaux au départ, ils deviendront vos ennemis si vous les titiller, du genre réception d'un gros « air » sur la tronche, coup de coude dans les virages, etc. Une fois qu'ils vous ont dans le nez, impossible qu'ils vous doublent sans vous mettre dans le ravin. Un paramètre qui nous met dans les mêmes condi-

tions que dans les vraies compétitions de snowboard. Chaque fois que vous faites tomber quelqu'un, votre barre de boost se remplit entièrement. Mais, bien sûr, vous ne vous ferez pas d'amis en « ridant » ainsi. Pour vous signaler l'état d'esprit de vos adversaires, un point d'exclamation s'affiche au-dessus de leur tête. S'il est rouge, c'est mauvais signe... Si SSX Tricky n'est pas d'une nouveauté totale, il réussit tout de même à innover dans son domaine et demeure toujours aussi fun et délirant, voire plus. ■

Un beau slash dans la peau, les effets de neige sont toujours aussi soignés.



Pipedream, un niveau caché complètement fou, avec dans le fond le soleil qui brille. Superbe !



Toky Megaplex relancée, toute une partie supérieure de la course est désormais accessible. Vive les boardslides !



L'Alaska est l'un des parcours les plus difficiles, ça envoie dru dans le pantu !

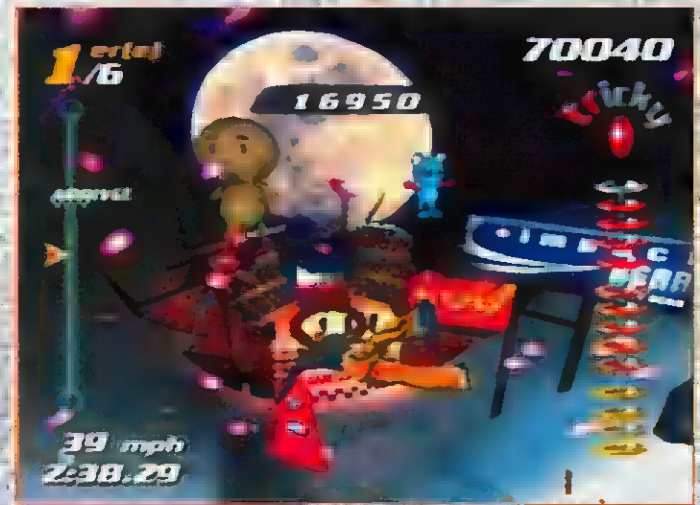


Les effets spéciaux sont encore plus beaux qu'avant et il y en a de nouveaux !





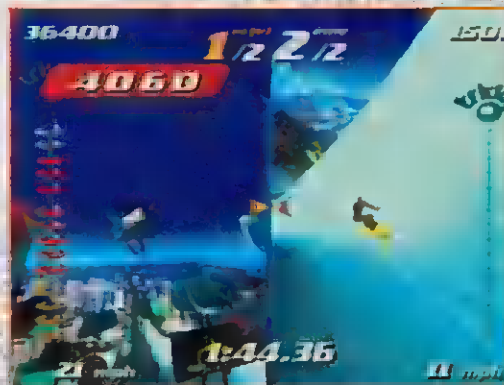
Les points d'exclamation vous révèlent la réaction des concurrents aux différents carambolages.



Un magnifique final sauce Tricky. Ici Brodi se sent plus zen que jamais. Il sait qu'il a gagné.



Freeride extrême pas loin de Valdez, en Alaska. Notez que des zones de brume sont désormais présentes.



Les modes deux joueurs sont on ne peut plus classiques. Alpin ou freestyle au choix.



La flamme olympique? À moins que ce ne soit celle qui brûle dans la tête de tous les passionnés de snowboard...



De la grosse bombe! Certes SSX Tricky n'est pas très original par rapport à SSX. Mais on était prévenus, EA n'avait pas l'intention de tromper son public en proposant une fausse suite. Ce jeu a toujours autant de pêche: vitesse hallucinante, énormes sauts, effets spéciaux magnifiques dans tous les sens. La nouvelle IA des concurrents, les nouveaux tricks, les nouvelles pistes, le rendu de la neige et du brouillard... tout est réussi à mon goût. À ne rater sous aucun prétexte!

## DVD BONUS

Vous trouverez dans le DVD, tout un making-of du jeu et plus encore. On y voit Steven Rechtaffner, créateur du Boardercross et producteur du jeu et Macy Gray, qui a prêté sa voix à Seeiah, l'une des rideuses.



oui, mais...

**Kael**

Il y a de quoi être enthousiaste à la vue du graphisme grandiose et bourré d'effets. Les nombreuses possibilités de mouvements et la facilité pour les sortir en font un jeu aussi bien pour débutants que pour novices, et, les nouveaux personnages sont bien sympathiques. Mais, bon, on ne constate que de petites innovations par rapport au premier volet.



## les plus

- le graphisme travaillé et très coloré
- la richesse des parcours
- l'intelligence artificielle

## les moins

- le peu de nouveautés

## intérêt

92%

La nouvelle IA des personnages et le nouveau système de tricks donnent au jeu encore plus de fun et de vitesse. Une repompe maquillée mais réussie.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : EA CANADA
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- SNOWBOARD
- 1 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE





# 18 WHEELER

Il y a quelque mois de cela, 18 Wheeler avait régalé les joueurs sur Dreamcast en proposant un jeu d'arcade dynamique et bien réalisé. Le voici qui débarque sur PlayStation 2 avec son cortège de sensations fortes. Dans le traditionnel mode arcade, vous allez devoir disputer une série de courses à but imposé. À vous de réaliser, en un minimum de temps, un parcours prédéterminé dans des décors variés et constamment en mouvement. Évitez de détruire votre camion et ne percuetez pas les autres usagers de la route, sous peine de perdre des points... et trop

de temps. À chaque niveau passé, vous accédez à un nouveau challenge toujours plus relevé. Un camion « rival » est en course contre vous et tentera de vous empêcher d'arriver à vos fins.

## Des tonnes de bonheur

Le mode parking réclame une sacrée précision pour réaliser au mieux une série de manœuvres périlleuses; le but étant de réaliser en un minimum de temps les figures imposées pour accumuler des points et bien figurer dans le classement. Des bonus supplémentaires peuvent étre récupérés

pour agrémenter les parties et relancer l'intérêt général. La chasse aux points propose de parcourir des distances le plus vite possible. Vous pourrez également percuter certains véhicules afin d'augmenter votre capital argent. Attention à ne pas endommager votre camion et à ne pas perdre des points en détruisant des véhicules innocents sur la route. Enfin, le mode duel permet à deux joueurs de se lancer des défis sur l'ensemble des parcours. Dans le menu des scores, vous vérifierez vos résultats pour les comparer à ceux des meilleurs joueurs. ■



La PlayStation 2 est capable de beaux effets visuels.



oui!

## Toxic

18 Wheeler n'a jamais été aussi bien réalisé. Une fois le système de jeu adopté, on prend un réel plaisir à arpenter les circuits que propose ce hit de Sega. Certes, le jeu est un poil redondant, mais le plaisir est grand tant la jouabilité est étudiée et procure des sensations immédiates. La durée de vie n'est pas des plus étendues, mais l'orientation arcade ravira les fans d'émotions fortes. Les bonus obtenus en cours de route tiendront en haleine les joueurs pour des heures de conduite sauvage et sans limite.



Voilà le type d'accrochage spectaculaire qui vous attend.



Le mode parking vous oblige à beaucoup de précision dans les manœuvres.

## Le poids lourd de l'arcade



Votre rival ne vous fera pas de cadeau dans le mode arcade. Attention aux changements de vitesse dans les montées!



Le mode duel est un comble de convivialité.

Tout est permis dans la course aux points.

## 18 WHEELER

### les plus

- le graphisme fin
- les challenges bien tendus

### les moins

- le léger manque de diversité

## intérêt

88%

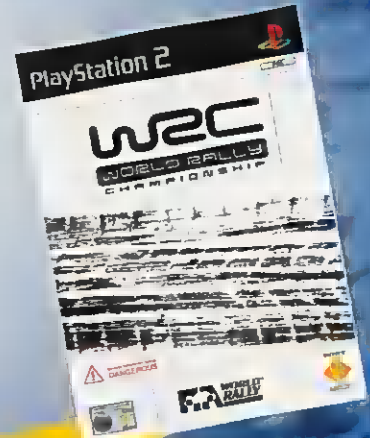
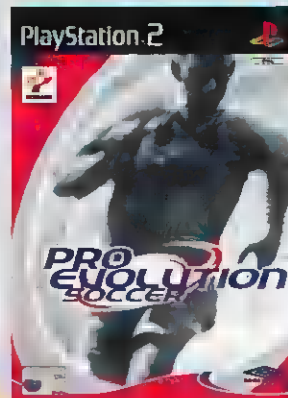
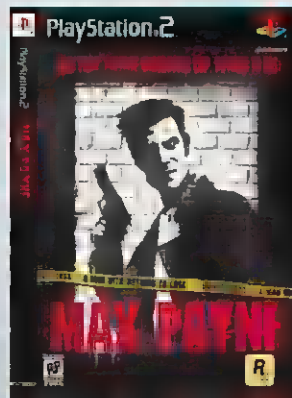
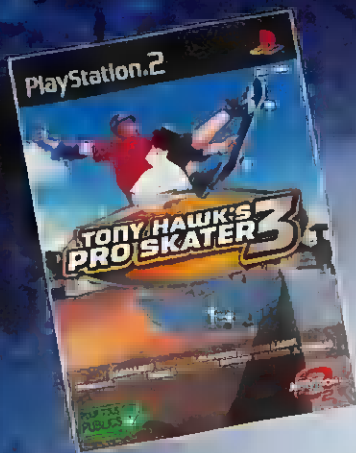
18 Wheeler vous apportera beaucoup de bons moments. Certes, on a affaire à un jeu bourrin et répétitif, mais vraiment jouissif!

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : SEGA
- Éditeur : ACCLAIM
- COURSE DE CAMION FOU
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



# STRATA GAMES

## LE JEU VIDÉO AUTREMENT...



### OUVERTURES PROCHAINES

• • • NIMES • RODEZ • ARLES • • •

• • VALENCE • ALÈS • LYON • BÉZIERS • •

• • • GRENOBLE • NARBONNE • CHAMBERY • • •

04 STRATAGAMES MANOSQUE  
Tél. 04 92 87 84 20  
05 STRATAGAMES BRIANCON  
Tél. 04 92 20 39 43  
06 STRATAGAMES CAGNES / MER  
Tél. 04 93 22 55 21  
06 STRATAGAMES NICE  
Tél. 04 93 92 92 73  
06 STRATAGAMES NICE  
Tél. 04 93 71 55 71  
06 STRATAGAMES GRASSE  
Tél. 04 93 40 88 16  
13 STRATAGAMES MARSEILLE  
5 AVENUES  
Tél. 04 91 34 45 00

13 STRATAGAMES MARSEILLE CASTELLANE  
Tél. 04 91 78 96 75  
13 STRATAGAMES MARSEILLE ENDOUME  
Tél. 04 31 04 62  
13 STRATAGAMES MARSEILLE  
MAZARGUES  
Tél. 04 91 40 32 43  
13 STRATAGAMES MARSEILLE ST-BARNABE  
Tél. 91 85 22 22  
13 STRATAGAMES MARSEILLE  
PLAN DE CAMPAGNE  
Tél. 04 42 46 65 70  
13 STRATAGAMES MARSEILLE NEGRESKO  
Tél. 04 91 23 33 30  
13 STRATAGAMES PLAN DE CUQUES  
Tél. 04 91 07 00 34

13 STRATAGAMES PORT DE BOUC  
Tél. 04 42 06 30 92  
13 STRATAGAMES GARDANNE  
Tél. 04 42 65 82 85  
13 STRATAGAMES CHATEAURENARD  
Tél. 04 90 90 02 18  
13 STRATAGAMES  
CHATEAUNEUF LES MARTIGUES  
Tél. 04 42 40 47 33  
13 STRATAGAMES MARTIGUES  
Tél. 04 42 40 47 55  
13 STRATAGAMES LA CIOTAT  
Tél. 04 42 98 02 88  
13 STRATAGAMES AIX-EN-PROVENCE  
Tél. 04 42 20 72 29  
28 STRATAGAMES CHARTRES  
Tél. 02 37 21 21 08

30 STRATAGAMES BAGNOLS  
Tél. 04 66 39 15 70  
30 STRATAGAMES LES ANGLÉS  
Tél. 04 32 70 11  
34 STRATAGAMES LUNEL  
Tél. 04 67 91 00 15  
42 STRATAGAMES FEURS  
Tél. 04 77 26 54 38  
42 STRATAGAMES ROANNE  
Tél. 04 77 70 03 48  
83 STRATAGAMES TOULON  
GRAND VAR  
Tél. 04 94 01 75 50  
83 STRATAGAMES STE-MAXIME  
Tél. 04 94 43 95 98

83 STRATAGAMES SIX FOURS  
Tél. 04 94 88 63 62  
83 STRATAGAMES SOLLIES PONT  
Tél. 04 98 01 00 13  
83 STRATAGAMES HYERES CENTRE VILLE  
Tél. 04 94 65 30 58  
83 STRATAGAMES HYERES CC CHAMPION  
Tél. 04 94 35 83 48  
83 STRATAGAMES HYERES CENTR'AZUR  
Tél. 04 94 38 81 16  
83 STRATAGAMES ST RAPHAEL  
Tél. 04 94 83 74 23  
84 STRATAGAMES PERTUIS  
Tél. 04 90 09 74 04  
84 STRATAGAMES CAVAILLON  
Tél. 04 90 78 39 52

VPC TÉL : 04 93 02 19 04

3615 STRATA'GAMES



# test

## DNA

**O**n ne croyait plus Hudson capable d'autant d'innovations. Eh bien, avec DNA, le créateur de Bomberman nous prouve une fois de plus qu'il a de la ressource. Dans ce jeu d'action en 3D à la Resident Evil, il y a des monstres à dégommer, des portes à ouvrir, des pièces à explorer, des clés à récolter et des objets à récupérer. Le principe de jeu n'a donc rien d'extraordinaire, même s'il est souvent possible de tourner la caméra à 360° (contrairement à ses modèles). Mais attention : ne pas vous perdre !

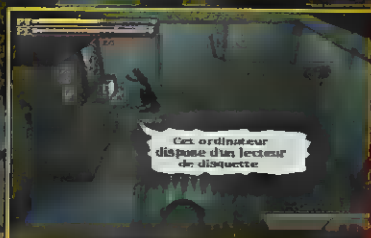
### Comics trip

En fait, DNA se distingue des autres productions existantes sur plusieurs points. D'abord, vous serez impressionné d'emblée par son graphisme étonnant. Pour vous en faire une description simple, imaginez un mélange de Jet Set Radio et de Fear Effect. Les personnages et les objets, formés de polygones en 3D, ont été « repeints » avec une palette de couleurs restreinte, ce qui donne l'impression visuelle d'un dessin animé. D'ailleurs, tout le jeu est marqué par une inspiration comics : les dialogues se matérialisent sous forme de bulles et le menu de sélection est composé de cases de bande dessinée.

### Bomberman

Le héros de DNA est un mutant, victime des expériences d'un docteur

peu scrupuleux. Son bras droit est constitué d'une prothèse lui permettant de poser des bombes selon son degré d'énergie. Ces bombes pourront lui ouvrir des passages, et surtout lui servir à blesser ses ennemis. Peut-être est-ce un hasard : Hudson a choisi les bombes comme arme principale pour le héros de DNA, mais les plus avertis verront, sans aucun doute possible, un énorme clin d'œil, voire un hommage, à son héros fétiche, Bomberman.



Les dialogues sont faits comme des bulles de BD.



Quand les ascenseurs sont en panne, les escaliers sont bien pratiques.

## Bombez le torse, bombez !

Balances d'abord de la lumière pour aveugler ce monstre. Puis, posez des bombes sous son ventre.



Pour se défendre contre ces monstres flasques, ne vous approchez pas trop lorsque vous posez les bombes.



Pour mieux fouiller tous les recoins de la pièce, vous pouvez déplacer la caméra sur 360°.

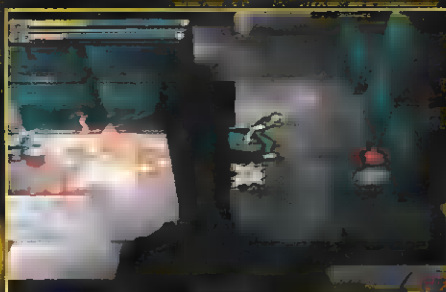




Les ombres sont très prononcées, afin de donner un visuel très DA.



Quand un point d'interrogation apparaît au-dessus de la tête du héros, c'est qu'il y a quelque chose à faire dans le coin.



Il ne faut pas arrêter de se déplacer afin de ne pas tomber dans la ligne de mire des caméras qui tirent à vue.



Dans ce jeu, plus vous posez de bombes, mieux vous vous en sortez.



oui!

**Kael**

Il est clair que DNA possède ce petit truc qui fait que l'on accroche de suite. ■■ ce n'est pas une merveille graphique, décors et persos sont de bonne qualité. Pour ce qui est de l'aventure, elle est sympathique ■■ le scénario est bien pensé. Par contre, il est clair que l'histoire peut sembler répétitive, voire parfois linéaire. Hormis ces quelques points, tout est bon dans DNA...



## les plus

- le graphisme très original
- le scénario fouillé
- la maniabilité intuitive

## les moins

- l'action un peu répétitive
- les musiques « bourrage de crâne »

## intérêt

84%

Boum ! Tiens, prends ça guignol... Badaboum... Merde, raté ! Attends un peu... Re-boum ! Ah, fumier de lapin ! Si tu crois que tu me fais peur...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : HUDSON
- Éditeur : VIRGIN
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE

## COMPÉTENCES SPÉCIALES

La gestion des compétences spéciales est assez originale. Pour pouvoir sortir un coup spécial, il faut s'équiper de puces dans un certain ordre. Vous récupérez ces puces au fil de l'aventure, ainsi que des notes qui vous indiqueront les combinaisons. Dans le menu de sélection, il suffit de les placer dans l'ordre qu'il faut. Pour activer le coup spécial sélectionné, vous n'aurez qu'à appuyer sur le bouton Rond.



oui!

**Gia**

Dès les premières minutes, j'ai été conquise par ce petit jeu sans prétention. Le graphisme est un véritable régal pour les yeux, et on plonge rapidement dans l'ambiance futuriste du jeu. Par contre, il devient vite répétitif à force d'allers-retours incessants. Mais bon ! il paraît que c'est le genre qui veut ça... Avouons à sa décharge que ces piétinements sont souvent dus à une traduction française approximative des messages.





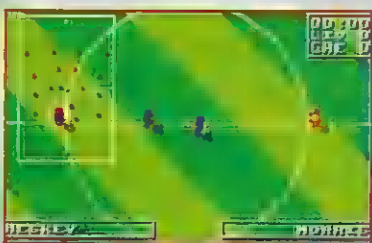
# MARCEL DESAILLY FOOTBALL ADVANCE



Les statistiques sont précises et facilitent la configuration des parties.



Vous pourrez sélectionner les grands clubs français.



C'est le coup d'envoi, le public retient son souffle.

**M**arcel Desailly est sans conteste l'un des meilleurs défenseurs centraux de la planète foot, et lorsque cet illustre joueur décide de parrainer un jeu vidéo, on est en droit de s'attendre à ce qui se fait de mieux. Pour ses premiers pas dans l'univers vidéo-ludique, il a choisi la plus puissante des consoles de poche. Sous sa protection, vous allez pouvoir, à partir du premier écran de sélection, participer à un match amical. Dans ce mode, vous accédez à l'ensemble des équipes présentes. Les plus titrées des formations mondiales ■ l'ensemble des clubs des plus grands championnats européens sont sélectionnables. Vous pourrez d'ailleurs participer au déroulement d'une saison entière et veiller à la destinée du club de vos rêves. Il est important de noter que la licence officielle permet de profiter des véritables patronymes des stars du ballon rond.

## Droit au but

Les joueurs les moins patients pourront choisir de disputer une coupe, dont la nature des équipes ■ le nombre de matchs sont entiè-

rement paramétrables, et créer ainsi un tournoi de toutes pièces. Les commandes de jeu sont réellement simples et permettent de s'amuser très rapidement. Le bouton B sert pour les passes et le bouton A pour les balles plus fortes et les tirs. Libre à vous d'influencer ■ course du ballon avec des effets. Un système de radar facilite ■ vision du jeu. À la manière d'un Kick Off, ■ vue par-dessus le terrain offre une vision assez claire du déroulement de la partie. Les boutons L ■ R, eux, servent à changer de stratégie instantanément en cours de match et procéder à des remplacements. ■



L'entrée des équipes est un moment émouvant.

## Ch chauffe Marcel !



Le but est la conclusion logique de cette belle action.



Même ■ la réalisation de ce Marcel... n'est pas à toute épreuve, il faut reconnaître que la vue à la Kick Off, particulièrement logique, empêche les exploits des développeurs. Pour ce qui est de la jouabilité, ce soft s'en sort très bien. Les passes sont précises et les actions de jeu claires. Les effets dans le ballon sont sensibles et bien calculés. Les modes de jeu sont agréables et ■ difficulté bien dosée. Au final, il est possible de bien s'amuser avec ce titre sympathique.



## les plus

- la jouabilité agréable
- les meilleurs joueurs
- le fun

## les moins

- la vision limitée
- le manque de profondeur

## intérêt

80%

Voici un bon jeu de foot pour ■ GBA. Ce n'est pas un exploit de la part des programmeurs, mais les parties sont agréables.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : EXIENT
- Éditeur : UBI SOFT
- FOOTBALL
- 1-4 JOUEURS EN LINK
- Difficulté : MOYENNE



# achetez aux meilleurs prix vendez

proche de  
chez vous

jeux  
nouveautés  
occasions



MOTO GP2



GUILTY GEAR X



BURNOUT



BALDUR'S GATE  
DARK ALLIANCE

GAME BOY  
ADVANCE



WARIOLAND 4



DOOM



ECCO  
THE DOLPHIN



FLOIGAN  
BROTHERS



VIRTUA  
TENNIS 2

SCOR

## Vos jeux préférés



HALF LIFE  
PS2



WWF SMACK



SOUL REAVER 2  
DREAMCAST

- AVON  
C.Cial de la butte Montceau - 77210  
Tél : 01 60 72 34 34
- AVRANCHES  
9, rue du pot d'étain - 50300  
Tél : 02 33 58 88 01
- BETHUNE  
66, rue Saint Pry - 62400  
Tél : 03 21 52 09 15
- CAHORS  
6, rue de la Préfecture - 46000  
Tél : 05 65 53 16 98
- COUTANCES  
5, place de la Poissonnerie - 50200  
Tél : 02 33 45 68 95
- ETAMPES  
11, av. de la Libération - 91150  
Tél : 01 60 80 17 47
- FIGEAC  
2 ter, rue Orthabadiol - 46100  
Tél : 05 65 50 29 20
- FRANCONVILLE  
109, rue du G. Leclerc - RN 14 - 95130  
Tél : 01 34 13 59 40
- LA GUERCHÉ DE BRETAGNE  
2, rue Saint Nicolas - 35130  
Tél : 02 99 96 08 63
- LA ROCHELLE  
11 bis, rue du Minage - 17000  
Tél : 05 46 50 56 96
- MARMANDE  
8 bis, allée Gambetta - 47200  
Tél : 05 53 20 88 13
- MERIGNAC  
129, av. de la Somme - 33700  
Tél : 05 57 92 23 93
- MOISSAC  
41, rue Malaveille - 82200  
Tél : 05 63 05 14 61
- MONTBELIARD  
43, rue Clémenceau - 25200  
Tél : 03 81 94 93 95
- NIMES  
8, rue des Fourbisseurs - 30000  
Tél : 04 66 36 99 39
- NOYON  
40 bis, rue Saint Eloi - 60400  
Tél : 03 44 44 37 90
- PIERRELATTE  
26, Chandeysson - 26700  
Tél : 04 75 96 86 97
- PONS  
25, rue de Verdun - 17800  
Tél : 05 46 91 31 81
- ROCHEFORT  
127 bis, rue Thiers - 17300  
Tél : 05 46 99 81 25
- ROYAN  
15, rue Jules Verne - 17200  
Tél : 05 46 38 81 00
- TULLE  
10, avenue Winston Churchill - 19000  
Tél : 05 55 26 51 76
- VIC EN BIGORRE (NOUVEAU)  
17 bis, place de la République - 65500  
Tél : 05 62 31 88 12

**VIVEZ VOTRE PASSION :**

**Vous êtes un professionnel  
rejoignez-nous et vous aurez :**

- Une assistance juridique et commerciale de tous les instants.
- La mise en place de votre étude financière.
- La mise en place de votre action commerciale.
- Une formation personnalisée avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service  
Développement au :  
**05 46 99 81 25**

**www.cyner-j.com**





## Ola amigos!

*J'en ai mangé des softs ce mois-ci, j'ai joué à près de cent jeux!!! Vous imaginez amigos? Pour Noël, vous allez avoir l'embarras du choix tant les titres sont nombreux! Trois pages de Speedy ce mois-ci, eh oui, c'est moi la star, héhéhé!... Mais enfin, je suis un peu fatigué quand même. À jouer à autant de titres, on finit par ne plus s'y retrouver. Vivement l'été qu'on se la coule douce. Joyeux Noël et excellente année 2002! C'est super!...*

**Speedy Gonzatest**

## GUNFIGHTER : LA LÉGENDE DE JESSE JAMES

Gunfighter est un shoot au flingue, un peu comme Time Crisis. Il reprend d'ailleurs le même système consistant pour le joueur à se cacher pour recharger son arme et éviter les tirs adverses. Sauf qu'ici, l'action se déroule dans une ambiance western. Graphiquement, le jeu n'a rien d'extraordinaire : sa palette de couleurs fades s'étale dans des décors plutôt banals, et les textures ne sont pas très fines. Reste l'action, plutôt fun. On aime à se prendre pour un as du couteau derrière les portes et à essayer de descendre les ennemis le plus vite possible. Bref, c'est pas du top de chez top, mais ça reste un petit jeu fun sur PSone... Et dans le genre, il n'y en a pas des milliers.

Éditeur : Ubi Soft.



80%



## BASS STRIKER

À chaque fois qu'un nouveau jeu de pêche débarque, je me pose la même question : sera-t-il aussi bien que Get Bass? Et à chaque fois ou presque, il tombe des nues. Ici encore, le jeu est fadasse au possible ; l'environnement aquatique est aussi riche que celui d'un étang jouxtant une centrale nucléaire ; le fond de l'eau ressemble à un gros pâté marron, et les poissons à des sardines tétraplégiques. Les bruitages sont réduits au minimum et ne sont pas réalistes pour un jeu : votre leurre fait autant de bruit qu'une alarme de voiture ; pas étonnant qu'il n'y ait pas de touche. Bref, un jeu de pêche à deux francs à zapper vite fait.

Éditeur : THQ.



40%



## SUNNY GARCIA SURFING

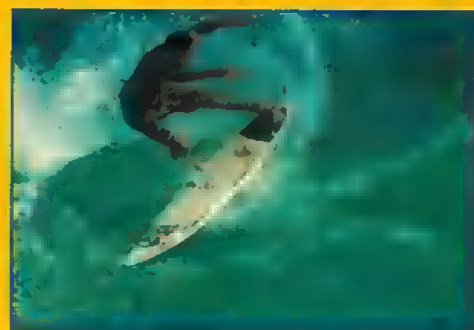
Derrière ce titre aguicheur, se cache Championship Surfer, déjà sorti sur Dreamcast (en import), il y a un moment. Le principe du jeu est donc le même. Il va falloir faire le meilleur score sur une série de 10 vagues en solo. Certes, la modélisation des vagues, la jouabilité et la réalisation sont

globalement améliorées dans cette version PS2. Mais le jeu reste toujours le même : on surfe sur une mer plate à l'infinie, et les environnements sont un peu vides. Alors bon, c'est sympa à jouer, mais ça ne nécessite pas un tel investissement, d'autant que Transworld Surf et Kelly Slater s'annoncent à l'horizon. C'est super!... Tout vient à point à qui sait attendre, et toi, fan de surf, tu le sais mieux que quiconque.

Éditeur : Ubi Soft.



78%



## CHU-CHU ROCKET

Voici enfin Chu-Chu Rocket en France! Un événement!... Ce petit jeu d'action-réflexion procède d'un principe terriblement efficace. Des souris se promènent dans un niveau composé de moult pièges ; à vous de poser des flèches au bon endroit pour qu'elles trouvent la sortie vers la fusée qui les emmènera ailleurs. C'est super!... Sur le papier, ça n'a pas l'air génial, mais je

peux vous assurer que tout seul ou à plusieurs, le jeu est diaboliquement drôle. On pourra jouer à quatre, mais il faudra posséder quatre cartouches...

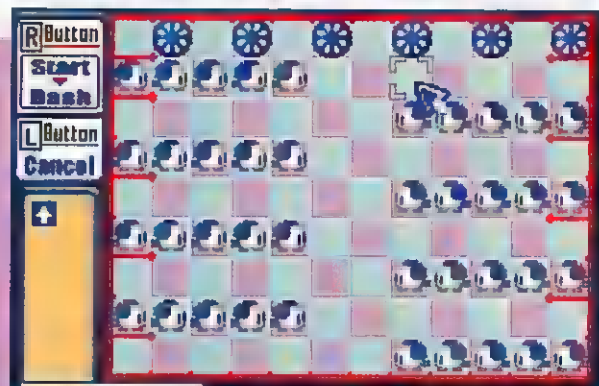
Rien ne vous fera marrer autant que ces petites souris qui défilent à fond. Une référence sur GBA.

Éditeur : Infogrames.

**mégahit**



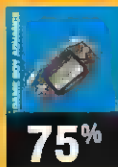
90%





## KAO

On retrouve Kao (à ne pas confondre avec Kaelo) que l'on avait connu sur Dreamcast. Le kangourou n'a pas vraiment changé. Il possède toujours son fameux punch de vainqueur et bondit comme un vrai marsupial. Sur DC déjà, le jeu était on ne peut plus classique : on saute, on tue un ennemi, on continue, etc. C'est toujours le même principe qui opère sur GBA. Mais graphiquement, la machine est capable de bien mieux : ça manque un peu de détails, et c'est un peu vide... Un bon petit jeu sans défaut majeur, mais qui souffre d'une forte concurrence sur la portable (Warioland, Donald, Klonoa...). Ça va pas être facile de faire un choix... Éditeur : Virgin.



75%



## SUPERCAR STREET CHALLENGE

Lorsque Supercar Street Challenge est arrivé à la rédaction, l'effet raz de marée a foiré. Il a fallu insister pour que le spécialiste de jeux de caisses daigne l'essayer. Après l'avoir interrogé sur ce qu'il en pensait, il a déclaré simplement : « Rien du tout ! » (ce sont ses propres mots). Et après lui avoir demandé pourquoi il n'y jouait pas : « Rien du tout ! ». Peut-être parce que le jeu est nettement moins bien réalisé que



70%

certaines gros titres, et puis parce qu'un simple jeu de course un peu joli ne suffit plus pour intéresser qui que ce soit. Qu'on roule à Londres, Paris, Tokyo ou au Groenland. Dommage... Éditeur : Activision.

## DONALD ADV@NCE

Donald sur GBA ! Chic alors ! Le jeu sur DC et PS2 nous a fait passer de bons moments et il semble qu'il en sera de même pour cette version GBA. Daisy court de graves dangers, heureusement Geo Trouvetout a inventé un téléporteur. Donald peut l'utiliser, mais il doit récupérer trois boules d'énergie pour sortir des niveaux. Dans ce petit jeu de plates-formes, Donald peut effectuer un double-saut et frapper ses ennemis. Il devra également récupérer des étoiles qui lui donneront des vies et débloquent des stages secrets une fois toutes ramassées. Graphiquement, c'est vraiment soigné, l'intro du jeu propose des petites cinématiques et l'ensemble est superbement coloré. Du classique mais bien réalisé, on aime... Éditeur : Ubi Soft.

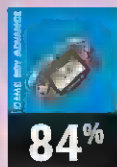


85%



## PREHISTORIK MAN

Prehistorik Man le retour ! On n'avait pas vu l'homo sapiens depuis la version Snes, et on a versé une larme de nostalgie avec AHL en rejouant au jeu sur GBA. C'est la réplique même de la version d'antan : les animations des personnages sont vraiment convaincantes, la jouabilité est toujours aussi impeccable. PM est plus qu'un jeu de plates-formes, puisqu'il inclut une dimension aventure assez forte. Il faudra dialoguer avec les autochtones et accomplir bien des missions. Bref, c'est un vrai plaisir que les amateurs ne se refuseront pas. Éditeur : Virgin.

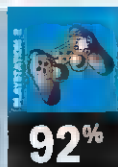


84%



## CAPCOM VS SNK 2

Testé le mois dernier en import dans C+ 118, Capcom vs SNK 2 est la référence en matière de baston 2D. On retrouve ici plus de quarante personnages des deux éditeurs, et même plus ! Parmi eux, ceux de Rival Schools pour Capcom et Last Blade pour SNK. Un vrai régal pour tous les vieux fans de baston qui ont connu tous ces jeux. Mais même les autres pourront être séduits par cet épisode qui propose des stages variés et bien travaillés, ainsi qu'une jouabilité exemplaire. Six types de grooves sont désormais disponibles et le jeu sera jouable en ligne. Éditeur : Virgin.



92%

**mégahit**



## ONE PIECE MANSION

Vous avez toujours rêvé d'être concierge, alors One Piece Mansion est véritablement fait pour vous. Ce p'tit jeu original vous donne un immeuble à gérer. Ainsi, vous placez les nouveaux occupants en fonction du bruit qu'ils font et de leurs activités. Le but est que personne ne stresse trop, sinon il risquerait de quitter l'immeuble. La fraîcheur de ce titre fait plaisir à voir ; et le concept original, signé encore une fois Capcom, fait de One Piece Mansion une petite curiosité à essayer... Éditeur : Virgin.



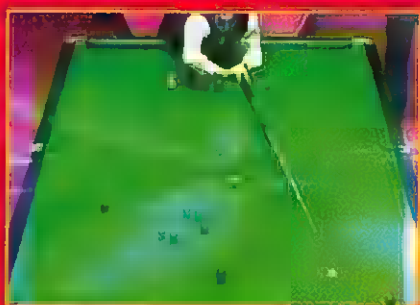
80%



## WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2002

La nouvelle cuvée de simulation de Snooker est. Tous les fans de billard devraient être intéressés. Le jeu, sans atteindre la perfection, est plutôt bien fait. Toutes les règles de ce sport sont et ses subtilités aussi. Graphiquement, il y a encore des progrès à faire sur la modélisation des personnages, mais l'environnement est plutôt sympa. Bref, un titre moyen qui devrait plaire aux fans de ce sport.

Éditeur : Codemasters

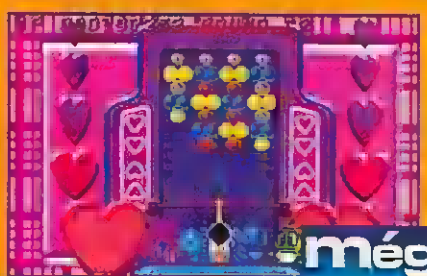


78%

## BUST A MOVE

Le grand classique des jeux de réflexe-réflexion déboule sur GBA. Et ça débôte. Les graphismes sont fins et l'on trouve tout un tas de petits personnages sympas. Le principe n'a pas trop changé : on doit toujours essayer de faire disparaître de l'écran un tas de bulles multicolores. Bien sûr, cette version propose de nouvelles bulles aux effets encore plus dévastateurs ; bien sûr, le jeu est compatible GBA Link et, bien sûr, on s'éclatera toujours plus à deux joueurs que contre l'IA. Un must du genre.

Éditeur : Ubi Soft.



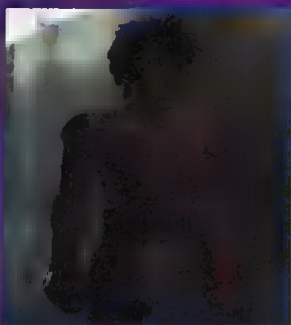
90%

**mégahit**

## VICTORIOUS BOXERS

Victorious Boxer est original. Il propose de mélanger boxe et aventure. Le mode histoire est marrant avec son ambiance manga, et les combats de boxe sont assez intéressants, même si l'animation des personnages laisse un peu à désirer pour de PS2. En fait, ce titre se situe entre Ready 2 Rumble et une vraie simulation... C'est agréable à jouer, sans plus. Les déplacements du boxeur désarçonneront un peu les nouveaux venus, et c'est dommage.

Éditeur : Empire

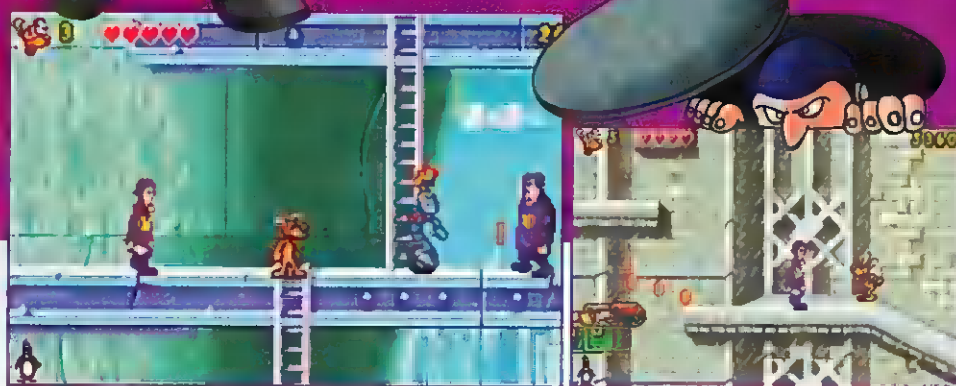


## INSPECTEUR GADGET ADVANCE MISSION

76%

Ah mais qui voilà ? l'inspecteur Gadget ! Les usines MAD fabriquent des robots qui rendent les gens fous. Heureusement Gadget et sa petite bande sont là. Il s'agit d'un jeu de plates-formes aux allures classiques, mais qui n'est pas tant que ça. En effet, on contrôle Gadget et sa bande, avec la possibilité d'alterner entre les personnages pendant la partie. On utilisera les habiletés de chacun pour avancer un peu plus dans le niveau. Le chien peut se rendre invisible et faire des double-sauts, Sophie peut nager sous l'eau et prendre le contrôle de robots, quant à Gadget, il peut placer de la dynamite dans certains endroits. C'est plutôt agréable à jouer, même si les décors sont un peu légers et en dessous de ce qu'on attend de la GBA.

Éditeur : Big Ben

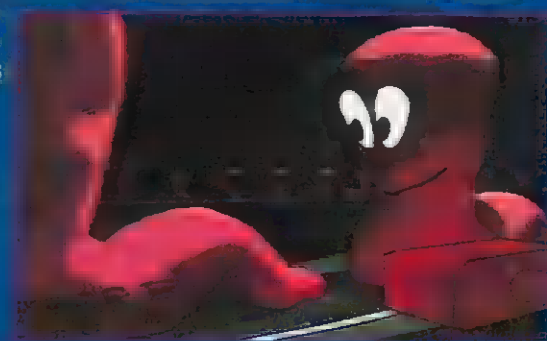


## WORMS WORLD PARTY

Worms est un concept vraiment fun qui a séduit des milliers d'ados et d'adultes, fans ou non de jeux vidéo. Les petits vers s'attaquent à l'aide de nombreuses armes aux effets plus délirants les uns que les autres. Dans

cette suite, une tonne de petites nouveautés que les aficionados apprécieront... Graphiquement, c'est toujours aussi dépouillé, mais dans ce genre de jeu, cela ne compte pas vraiment. Ceux qui n'ont pas encore Worms peuvent s'y mettre, c'est très sympa.

Éditeur : Virgin



76%





BANC D'ESSAI COMPARATIF  
Jouez-vous seul(e) ou avec **astuces**?

sans astuces

COINCÉ  
J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU  
AÏE, UN MOT DE PASSE  
'RAME CETTE CAISSE  
AÏE, LE BOSS  
ZUT, J'AI PAS LA CLÉ  
TROP DUR CE PERMIS  
PLUS DE MUNITIONS  
DUR À BATTRE, LUI  
2 CIRCUITS EST TOUT?

avec astuces

DÉCOINCÉ  
OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!  
AH MAIS JE LE CONNAIS!  
TIENS? UN TURBO!  
EXPLOSÉ, LE BOSS  
LA PORTE EST OUVERTE  
ÇA ALORS, 'EU SANS FORCER!  
AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?  
DÉSINTÉGRÉ, LUI  
YES! 5 CIRCUITS SHADOW  
SUPER ETI

# 3615 astuces

 0892 70 41 41

NOUVEAU! PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE:  
LOGO ET SONNERIES JEUX VIDEO!

**0899 707 303**

Disponible par internet [www.mobiles.fr](http://www.mobiles.fr) ou par sms 3617 MON MOBILE

**ASTUCES, CODES, TIPS, DE 2 000 JEUX**  
**SOLUTIONS COMPLÈTES DE 350 JEUX**  
**JEUX CONSOLES ET PC**  
**MISE À JOUR IMMÉDIATE**

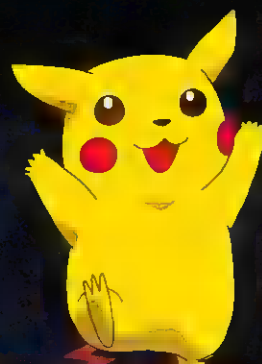
Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, astuces® est à votre service **7j/7, 24h/24**: par minitel -3615 astuces- ou téléphone -0892 70 41 41.



# A ne pas manquer !



**ZELDA**  
DRACLE OF AGES (GBC)



**POKEMON**  
CRISTAL (GBC)

## Des soluces indispensables !



**SHENMUE 2**  
(DC)



**ZELDA**  
DRACLE OF SEASONS (GBC)



**SILENT HILL 2**  
(PS2)

100% HORS SERIE • 100% INDEPENDANT  
**CONSOLES**  
**SOLUCES**

Un Hors série en vente sur Terre le 14 décembre



# tips

Action Replay, cheat codes, astuces...

## SILENT HILL 2

Et en plus : X-Men :  
Mutant Academy 2  
(PS), Army Men :  
Attack 2 (PS2), Dino  
Crisis (PS), Alone In the  
Dark 4 (PS), Resident  
Evil 2 et 3 (PS)...





## SILENT HILL 2

Ça fait un bon moment qu'on attendait la suite du jeu le plus glauque de tous les temps : Silent Hill. Sur PlayStation 2 ce volet s'annonce aussi flippant que le premier. De plus, il est vraiment réussi graphiquement. Le code qui suit vous permettra de modifier quelques paramètres...

### OBTENIR LE MENU EXTRA

À l'écran des options, pressez en même temps les touches L1 et R1. Une nouvelle option fera son apparition, dans laquelle les paramètres du jeu pourront être modifiés. Il est désormais possible, entre autres, de changer la couleur du sang.



## X-MEN : MUTANT ACADEMY 2

Voici le deuxième volet du jeu de baston reprenant l'univers des X-Men. Ce titre en 3D, et se jouant comme un Street Fighter, demandera un peu de pratique pour maîtriser les nombreux combos réalisables. Voici donc, en plus d'un code bien pratique, la marche à suivre pour débloquer les personnages cachés.

### CODE ULTIME

À l'écran-titre, effectuez les manipulations suivantes : Select, Bas, R2, L1, R1 et L2.



Avec ce code, vous aurez accès à tous les persos, les cinématiques et les costumes.



Spiderman devient jouable en se plaçant sur Cyclop dans l'écran de sélection des persos et en maintenant L1 enfoncé.

### DÉBLOQUER JUGGERNAUT

Pour cela, il faut terminer le jeu avec tous les personnages de base (y compris Psylocke).



Ce personnage est le plus impressionnant du jeu.



### DÉBLOQUER LE PROFESSEUR X

Pour cela, il faut terminer le jeu avec Juggernaut.



Le professeur des X-Men est maintenant jouable.

### DÉBLOQUER PSYLOCKE

Pour cela, il faut terminer le jeu avec Wolverine.



Elle est quand même bien sexy cette Psylocke !



## ARMY MEN : AIR ATTACK 2



Peu importe la console, il y aura toujours un jeu utilisant la licence des petits soldats verts en plastique. Cependant, c'est la première fois que l'on trouve un Air Attack sur PlayStation 2. Comme des millions de joueurs de par le monde, je suis un grand fan de cette saga. Les codes sont donc les bienvenus.



C'est à cet écran qu'il faut entrer les codes.

### LA TOTALE

Voici tous les passwords des niveaux...

2 - Haut, Croix, Triangle, Droite, Gauche, Carré, Rond, Croix.

3 - Triangle, Rond, Bas, Gauche, Carré, Carré, Haut, Haut.

4 - Croix, Droite, Gauche, Croix, Rond, Carré, Carré, Triangle.

5 - Bas, Bas, Rond, Carré, Rond, Carré, Droite, Croix.

6 - Triangle, Croix, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Rond, Triangle.

7 - Gauche, Carré, Droite, Bas, Rond, Croix, Croix, Droite.

8 - Triangle, Droite, Carré, Carré, Rond, Bas, Bas, Croix.

9 - Haut, Croix, Carré, Gauche, Droite, Rond, Gauche, Gauche.

10 - Triangle, Haut, Cercle, Croix, Carré, Bas, Bas, Bas.

11 - Rond, Rond, Haut, Gauche, Droite, Croix, Triangle, Carré.

12 - Droite, Haut, Croix, Droite, Rond, Carré, Triangle, Rond.

13 - Gauche, Gauche, Triangle, Rond, Haut, Croix, Bas, Droite.

14 - Carré, Droite, Rond, Haut, Bas, Carré, Bas, Croix.

15 - Gauche, Droite, Rond, Croix, Carré, Bas, Bas, Rond.

16 - Triangle, Rond, Croix, Droite, Droite, Rond, Carré, Bas.

17 - Carré, Haut, Haut, Droite, Gauche, Carré, Bas, Croix.

18 - Rond, Croix, Droite, Triangle, Carré, Haut, Croix, Croix.

19 - Bas, Droite, Croix, Carré, Droite, Haut, Rond, Rond.

20 - Haut, Croix, Rond, Haut, Gauche, Carré, Rond, Croix.

## TOUJOURS AUSSI COOL ET JOYEUX NOËL !



En ces périodes de fêtes de fin d'année, les demandes de tips abondent. Vous êtes de plus en plus nombreux à préférer les codes Action Replay aux bonnes vieilles manipulations. Sûrement à cause des possibilités que procure cet appareil. N'oubliez pas que vous pouvez demander des codes sur toutes les consoles existantes. Guillaume, comme toi, j'adore jouer sur PC, mais il est inutile de me demander des Scripts pour cheater ■ Counter Strike. Et d'un, ce n'est pas mon rayon, et de deux, c'est stupide de tricher sur un jeu en ligne afin de faire croire qu'on est le meilleur frager de la planète. Enfin, je le répète, ceci est une rubrique de tips et pas de solution. À part ça, tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes, et continuez à écrire. Joyeux Noël et bonne année à tous !

À la demande de Gérard Chochoy, de Souillac (46), voici les codes Action Replay pour deux jeux que j'adore : Dino Crisis et Alone In the Dark 4 sur PlayStation. Avec les codes qui suivent, tu pourras facilement en venir à bout. Bonne chance mon ami...

### DINO CRISIS CODES ACTION REPLAY

#### ÉNERGIE INFINIE

80089A1C 083C

#### TOUTES LES ARMES

800C1A50

#### SAUVEGARDER

PARTOUT (EN

PRESSANT L1 + L2)

000818CD 0005

80087EF0 0007



### ALONE IN THE DARK 4 CODES ACTION REPLAY

#### ÉNERGIE INFINIE

801450D8 0064

#### MUNITIONS INFINIES

POUR LE RÉVOLVER

801452C8 000C

#### MUNITIONS INFINIES POUR

LE SHOTGUN

801452D0 0009

#### MUNITIONS INFINIES

POUR LE

LANCE-GRENADES

80145300 0005

#### MUNITIONS INFINIES

POUR LE

LANCE-ROQUETTES

801452E8 0004





## TOUJOURS AUSSI COOL !

À la demande de Fabrice Cheron, un habitant du 77, voici les codes Action Replay pour la liste de jeux PlayStation qu'il m'a envoyée. Apparemment il a du mal à les terminer et voudrait un petit coup de pouce. Voilà pour toi, monsieur...

### RESIDENT EVIL 2

#### CLAIRE

##### ÉNERGIE INFINIE

800C78E2 00FF

##### AVOIR LE LANCE-GRENADES (L1 + TRIANGLE)

000C5EDC 0014

800CC5D0 FF09

##### AVOIR LE LANCE-GRENADES FEU (L1 + CROIX)

000C5EDC 0084

800CC5D0 FF0B

##### AVOIR LE LANCE-GRENADES ACID (L1 + CARRÉ)

000C5EDC 0084

800CC5D0 FFOA

##### AVOIR L'ARBALÈTE (L2 + TRIANGLE)

000C5EDC 0011

800CC5D0 FF0C

##### AVOIR LE COLT S.A.A (L2 + CROIX)

000C5EDC 0041

800CC5D0 FF0D

##### AVOIR LA MACHINE-GUN (R2 + TRIANGLE)

000C5EDC 0012

800CC5D0 FF0F

##### AVOIR LE LANCE-

##### ROQUETTES (R2 + CROIX)

000C5EDC 0042

800CC5D0 FF11

##### AVOIR LA GATLING (R2 + CARRÉ)

000C5EDC 0082

800CC5D0 FF12

Les codes qui suivent permettent d'avoir les objets indiqués dans le coffre.

#### RUBANS

800CC6F8 FF1E

#### PETITES CLÉS

800CC6F4 031F

#### RUBIS

800CC6F0 0133



#### PIERRE SERPENT

800CC6E4 0136

#### PIERRE JAGUAR

800CC6E0 0137

#### PIERRE AIGLE

800CC6DC 013A

#### DÉTONATEUR

800CC6D8 0142

#### MÉDAILLE LICORNE

800CC6D4 0147

#### MÉDAILLE AIGLE

800CC6D0 0148

#### G-VIRUS

800CC6C8 0152

#### CLÉ SPÉCIALE

800CC6C4 0153

#### CLÉ DE LA CABINE

800CC6C0 0158

#### CROCHETEUR

800CC6B8 0138

#### CARTE DU LABO

800CC6B4 0161

#### MASTER KEY

800CC6B0 0162

#### CLÉ DE LA PLATE-FORME

800CC6AC 0163

### LÉON

#### ÉNERGIE INFINIE

800CC710 0162

#### AVOIR LE SHOTGUN (L2 + CARRÉ)

000C5F3C 0084

800CC638 FF07

#### AVOIR LE SHOTGUN

#### CUSTOMISÉ (L2 + TRIANGLE)

000C5F3C 0011

800CC638 FF08

#### AVOIR LE MAGNUM (L1 + TRIANGLE)

000C5F3C 0014

800CC638 FF05

#### AVOIR LE MAGNUM

#### CUSTOMISÉ (L1 + X)

000C5F3C 0044

800CC638 FF06

#### AVOIR LA GATLING (R2 +



#### CARRÉ)

800CC744 013C

#### AVOIR LE LANCE-FLAMMES

000C5F3C 0012

800CC638 FF10

#### AVOIR LE LANCE-GRENADES (R2 + CROIX)

000C5F3C 0042

800CC638 FF11

Les codes suivants permettent d'obtenir l'objet indiqué dans le coffre.

#### CLÉ DE LA CABINE

800CC720 0158

#### CORDE

800CC6EC 0156

#### MÉDAILLE AIGLE

800CC730 0148

#### G-VIRUS

800CC728 0152

#### CARTE MAGNÉTIQUE

#### DU LABO

800CC714 0161

#### MASTER KEY

800CC710 0162

#### CLÉ DE LA PLATE-FORME

800CC758 0163

#### RUBIS

800CC758 0133

#### PETITE CLÉ

800CC75C 031F

#### CLÉ SPÉCIALE

800CC724 0153

#### MÉDAILLE LICORNE

800CC734 0147

#### MÉDAILLE LOUP

800AC18E 00FF

#### JOUER LA MISSION LE 4<sup>e</sup>

#### SURVIVANT

800C77B4 0048

#### JOUER AVEC TOFU

800C77B4 0049



### RESIDENT EVIL 3

#### ÉNERGIE INFINIE

800CEA48 00C8

#### TOUTES LES ARMES DANS LE COFFRE

800D3F14 0001

800D3F18 0002

800D3F1C 0003

800D3F20 0005

800D3F24 0006

800D3F28 000A

800D3F2C 000B

800D3F30 000C

800D3F34 000D

800D3F38 000E

800D3F3C 000F

800D3F40 0010

800D3F44 0011

800D3F48 0012

800D3F4C 0013

800D3F50 0014

#### MUNITIONS INFINIES POUR TOUTES LES ARMES

800D3F16 0003

800D3F1A 0003

800D3F1E 0003

800D3F22 0003

800D3F26 0003

800D3F2A 0003

800D3F2E 0003

800D3F32 0003

800D3F36 0003

800D3F3A 0003

800D3F3E 0003

800D3F42 0003

800D3F46 0003

800D3F4A 0003

800D3F4E 0003

800D3F52 0003

800D3F56 0003

#### RUBANS INFINIS

800D3F58 6381

800D3F5A 0001

#### AVOIR TOUTES LES CARTES

300D3EDF 00FE

300D3EE3 00FE

#### AVOIR TOUS LES FICHIERS

800D212C FFFF

800D212E FFFF

#### JOUER AVEC TOFU (JAP)

300D162E 000F





# CONCOURS

## SPY HUNTER®

CONSOLES+

**Joue et gagne au  
0892.687.387\***

**1<sup>er</sup> PRIX**

**1 PLAYSTATION 2  
& 1 JEU SPY HUNTER**



**61<sup>e</sup> au 80<sup>e</sup> PRIX**

**le dernier épisode de  
la bande dessinée VLAD**

**2<sup>e</sup> au 20<sup>e</sup> PRIX**

**1 JEU  
SPY HUNTER**

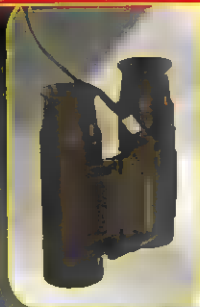
**81<sup>e</sup> au 100<sup>e</sup> PRIX**

**1 MUG  
SPY HUNTER**



**21<sup>e</sup> au 40<sup>e</sup> PRIX**

**1 PAIRE DE JUMELLES  
SPY HUNTER**



**41<sup>e</sup> au 60<sup>e</sup> PRIX**

**1 TEE-SHIRT  
SPY HUNTER**



Photos non contractuelles - \*0892 - 2,21 TTC/min (0,34€)



PlayStation.2

CONSOLES+

MIDWAY

Ubi Soft

© 2001 Midway Amusement Games, LLC. All rights reserved. Midway and Spy Hunter are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway Home Entertainment Inc. © Griffo-Swols / Le Lombard (nr Dargaud-Lombard sa) - 2001

Extrait du règlement : Consoles + organise un concours du 23/11/01 au 20/12/01 minuit. ■ jeu est gratuit ■ sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 0892.687.387\*. Les gagnants seront déterminés d'après les 100 meilleurs scores obtenus. Le règlement est déposé en l'étude Simonin & le Marec, 54 rue Talibout, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Spy Hunter, 43 rue du Colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 15.

® marque déposée, est la propriété exclusive de Sony Corporation.

PlayStation 2 et PS2, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.






## TOUJOURS AUSSI COOL !

### FISHERMAN'S BAIT 2 : BIG OL' BASS

#### VOIR LES STATISTIQUES

À l'écran-titre, effectuez les manipulations suivantes: Haut, Haut, Bas, Bas, L1, R1, L1, R1, Croix et Rond. Un son retentira, confirmant la bonne marche du code. Pressez maintenant Select à l'écran des options pour voir vos stats.

#### AVOIR DES GROS POISSONS

À l'écran de sélection des hameçons (Lure), maintenez les touches Triangle + Rond + Carré + Croix,  + R2 enfoncées. Allez maintenant dans le mode practice et rendez-vous sur l'île suivante.

### GALERIAN

#### ÉNERGIE INFINIE

8018F824 00C8

#### PAS D'AP

801AF0A4 0000

#### FORCE ROUGE INFINIE

801AF0B4 00C8

#### FORCE VERTE INFINIE

801AF0B0 00C8

#### D-FELON INFINI

801AF0B8 00C8

#### PAS DE TEMPS

801AF524 0000

### ALUNDRA

#### FLAMMES INFINIES

800C20D4 00FF

#### ÉNERGIE INFINIE

3012708C 0032

30127090 0032

#### ARGENT INFINI

021EAB7C 00FF

801EAB7C 270F

#### MAGIE INFINIE

301EAB78 0004

301EAB7A 0004

#### SUPER SAUT

00126270 0040

80127132 0002

#### CLÉS

301EAC7C 0063

301EAC84 0001

301EACAC 0001

#### LES WARPS OUVERTES

301EA73E 00FF

#### BÂTON DE FEU

301EABC8 0001

#### BÂTON DE GLACE

301EABCO 0001

#### BAGUE OLGAS

301EAC54 0001

#### L'ARC

301EABAD 0001

#### BÂTON ESPRIT

301EABA4 0001

#### ÉPÉE LÉGENDAIRE

301EABAB 0001

#### LES BOMBES

301EAC14 0001

#### HERBES

301EAC18 0001

#### ÉLIXIR DE VIE

301EAC1C 0001

#### ÉLIXIR DE MAGIE

301EAC20 0001

#### ESSENCE

301EAC24 0001

#### CAPE EAU

301EAC28 0001

#### SCROLL TERRE

301EAC34 0001

#### SCROLL EAU

301EAC3C 0001

#### SCROLL FEU

301EAC44 0001

#### SCROLL VENT

301EAC4C 0001

#### BOUCLIER EN ARGENT

301EAC5C 0001

#### BAGUE HP

301EAC64 0001

#### PASS SECRET

301EAC6C 0001

#### GANTS DE PUISSANCE

301EAC74 0001

#### CLÉ DE L'ASCENSEUR

301EAC78 0001

#### COURONNE RUBIS

301EAC80 0001

#### COURONNE SAPHIR

301EAC84 0001

#### COURONNE AGATE

301EAC8C 0001

#### COURONNE GARNET

301EAC90 0001

#### CAPE DES SABLES

301EAC08 0001

#### ARMURE CASSÉE

301EAC0C 0001

#### LIVRE TERRE

301EAC38 0001

#### LIVRE EAU

301EAC40 0001

#### LIVRE FEU

301EAC48 0001

#### LIVRE VENT

301EAC68 0001

#### REFRESHER

301EAC68 0001

#### ARMURE LOURDE

301EABD0 0001

#### ANCIENNE ARMURE

301EABD4 0001

#### LONG BOOTS

301EABF0 0001

#### BOTTES SIRÈNE

301EABF4 0001



#### COURONNE

#### ÉMERAUDE

301EAC94 0001

#### ARMURE

#### D'ARGENT

301EABD8 0001

### ALUNDRA 2

#### ÉNERGIE

8006645A 03E7

80066458 03E7

Plus d'argent

8006644C FFFF





# abonnement

# 48,60 €\*

## 12 NUMÉROS POUR LE PRIX DE 9 !



### Les 5 bonnes raisons de s'abonner dès aujourd'hui

- être sûr de ne manquer aucun numéro
- être informé en avant-première des futurs **jeux** et **machines**
- avoir les **tests**, **soluces**, **tips** des meilleurs jeux
- faire des économies : recevoir **12 numéros** pour le prix de **9**
- recevoir à domicile son magazine

**BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+**  
BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

**OUI**, je m'abonne à Consoles + pour un an - 12 numéros

Je joins mon règlement de 48,60 € \*(318,80F) au lieu de 64,03 € (420F)

☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Carte bancaire dont voici le numéro :

\_\_\_\_\_

Date d'expiration de ma carte : \_\_\_\_\_

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal [ ] [ ] [ ] [ ] Ville .....

Date de Naissance (facultatif) .....

Signature obligatoire :

\* Tarif valable pour la France métropolitaine. Allemagne, Belgique, Italie, Portugal : 70,35 €. Espagne, Grande Bretagne, Suisse : 66,25 €. Autres pays : nous consulter au 01 64 81 20 23. Vous pouvez acquérir chacun des numéros normaux au prix de 5,34 € (35F).

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ☐



# free shop

OUVERTURE EXCEPTIONNELLE  
LES DIMANCHES 16 ET 23 DÉCEMBRE

## POWER GAMES

- REPRISE DE VOS JEUX CASH
- IMPORTS JAPON-USA
- SYSTÈME D'ÉCHANGE
- VENTE PAR CORRESPONDANCE
- REPARATIONS-MODIFICATIONS
- JEUX OCCAZ À PARTIR DE 49F

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS  
Tél : 01 43 79 12 22  
Métro Reuilly - Diderot

3615

OUVERT  
DU LUNDI AU SAMEDI  
DE 10H À 19H

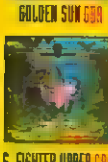
NOUVEAU



GAMEBOY ADV

790F

EXISTE EN PLUSIEURS COULEURS



TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE À RETOURNER À POWER GAMES  
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTE	PRIX
TOTAL : 40F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPPL.)			

NOM : ..... PRÉNOM : ..... TEL : .....  
ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....  
Je joins impérativement mon règlement de ..... F par : .....  
CHÈQUE BANCAIRE CHÉQUAT LETTRE JOURS BLEUS N° ..... EXPIRE .....  
PORT EXPRESS 24H : 40F POUR UN JEU  
10F POUR ARTICLE SUPPL.

## Interview

# Arnaud Blacher



NOBILIS



La société Nobilis est nouvellement arrivée sur le marché de la vente d'accessoires et de jeux vidéo. Fort de dirigeants passionnés et d'idées novatrices, cet éditeur risque fort de faire parler de lui dans les mois à venir.

**Consoles+ :** Pouvez-vous présenter pour tous les lecteurs de Consoles+ ?

**Arnaud Blacher :** Je suis le directeur général de Nobilis, une société créée en mai dernier. Nobilis est une société d'édition et de distribution de jeux vidéo et d'accessoires. Mon parcours dans l'industrie n'est pas récent puisque j'ai successivement travaillé pour Virgin Interactive, Canal+ Multimédia et, ces trois dernières années, chez Infogrames où j'étais Directeur Marketing.

**Consoles+ :** Parlez-nous de la société Nobilis plus précisément.

**Arnaud Blacher :** Je me suis lancé dans l'aventure Nobilis en compagnie de deux autres personnes, elles aussi vétérans du jeu vidéo. Eric Pernelle, PDG était l'ancien directeur financier d'Infogrames et Pierre de Laporte, directeur commercial était lui directeur de clientèle chez Infogrames. Nous avons créé Nobilis car nous avions une double opportunité : celle de représenter Radica, le numéro 2 mondial de l'accessoire sur un marché d'avenir et celle d'offrir aux nombreux éditeurs tiers et développeurs sur le marché une alternative plus intéressante que celle offerte par les gros éditeurs actuels. En effet, le marché a changé et il faut aujourd'hui être réactif, savoir s'adapter et répondre aux exigences du marché. Les gros acteurs tels que Infogrames, Electronic Arts ou Ubi Soft n'ont pas su répondre à ce genre d'exigences et c'est donc tout naturellement que bon nombre d'éditeurs renommés se tournent vers Nobilis pour les représenter en France.

**Consoles+ :** Possédez-vous une spécialité particulière ? Une spécificité ?

**Arnaud Blacher :** Au niveau de l'accessoire, nous représentons la société Radica (le numéro 2 mondial, et numéro 1 européen dans le domaine) et sa marque Gamester. Une marque symbole de qualité et d'innovation. Grâce à son usine en Chine de 6500 personnes certifiée ISO 9001, Radica produit des accessoires pour le monde

entier en grande quantité permettant ainsi un rapport qualité/prix imbattable. De plus, chacun de nos accessoires possède la licence officielle constructeur que ce soit Sony pour PSX et PS2, Nintendo pour GBC et GBA, ou encore Microsoft pour la Xbox, ce qui représente un énorme avantage de nos jours. Enfin, sachez que 200 ingénieurs travaillent sans relâche dans le développement de nouveaux concepts produits particulièrement innovants. De ce fait, certains accessoires tels le Pro-Racer sur PSX et PS2 sont uniques au monde.

En ce qui concerne la partie software, nous représentons certains éditeurs très spécifiques. Ainsi Strategy First est un éditeur canadien spécialisé dans les jeux de stratégie et de simulation, un genre très porteur sur PC. Kemco, éditeur japonais bien connu, est spécialiste des jeux consoles notamment Nintendo. On sort ainsi à Noël, le célèbre shoot'em up Phalanx sur GBA et en 2002 Batman sur Game Cube.

**Consoles+ :** Quel est l'argument principal susceptible de vous différencier de la concurrence directe ?

**Arnaud Blacher :** Nous sommes une structure légère propre à répondre rapidement aux attentes de la distribution, et à celles des consommateurs. Le marché a beaucoup évolué en 5 ans. À l'époque, le but principal pour des sociétés comme la nôtre était de grossir le plus vite possible mais aujourd'hui être gros signifie des frais structurels important et donc une nécessité de dégager beaucoup de marge pour ne pas mettre en péril sa société. En restant une structure légère, nous pouvons offrir aux enseignes de distribution des taux de rémunération bien plus intéressants que n'importe quel autre gros éditeur. Ils ont donc tout intérêt à travailler avec nous car nous répondons à leur attente première : restaurer leurs marges. De plus, notre politique éditoriale qui est de n'avoir que peu de titres mais très bons et soutenus par des campagnes de publicité intensives va aussi dans ce sens en optimisant les ventes et réduisant de facto les



retours. Enfin, dernier cheval de bataille, le service qui est selon nous primordial et qui fait l'objet d'un engagement tout particulier au niveau de notre réactivité vis-à-vis des clients, des délais de livraison, etc. Car vendre c'est bien mais si c'est pour laisser le client dans la merde après dès qu'un souci apparaît, ce n'est pas très commercial.

#### Consoles+ : Quelles sont les tendances actuelles dans le domaine de l'accessoire ?

**Arnaud Blacher :** Cette année est une année de transition pour le marché de l'accessoire. Les parcs installés de la Game Boy et de la PlayStation sont importants, mais le marché est arrivé à maturité et le réel potentiel de croissance est maintenant sur les nouvelles plates-formes comme la PS2 et la GBA, ou sur les futures Xbox ou Game Cube. Nous sommes à la croisée des chemins et le marché va exploser. 2002, 2003 et 2004 vont connaître des taux de croissance importants dans le domaine de l'accessoire et ce marché qui cette année représentait 800 millions de francs dépassera 1 milliard de francs en 2002 selon les analystes. Il y a peu de temps, ce marché était encore considéré comme « accessoire », or aujourd'hui, compte tenu des sommes en jeu, c'est un marché à part entière et les distributeurs doivent clairement lui donner l'espace linéaire qu'il mérite. Nous avons la chance avec la marque Gamester de bénéficier de gammes complètes sur toutes les plates-formes et possédant chacune un packaging adapté extrêmement qualitatif et ayant une reconnaissance visuelle forte. L'impact linéaire est immédiat et cela se ressent sur le volume des ventes.

#### Consoles+ : Parlons un peu des jeux. Quelles sont les orientations du marché et les valeurs sûres ?

**Arnaud Blacher :** L'année 2001 a été difficile dans le domaine du software. Beaucoup de titres pour peu de vrais succès. La fin d'année va être explosive, avec pléthore de titres très forts notamment sur PS2 et PC. 2002 s'annonce comme une bonne année où l'industrie devrait retrouver une dynamique positive avec des parcs installés PS2 et GBA enfin conséquents et propres à générer des volumes de vente importants. Les consoles PSX et GBC malgré leur déclin évident continueront elles aussi à générer des volumes importants dans les gammes budget grâce à leur base installée énorme. Quant à la Game Cube et la Xbox, elles sont fortement attendues même si la première risque fort de voir sa sortie repoussée au 3<sup>e</sup> trimestre 2002, et la 2<sup>e</sup> se voir pénaliser par un prix élevé pouvant freiner les acheteurs potentiels.

#### Consoles+ : Dans le domaine du jeu, avec l'avènement des nouvelles plates-formes, voyez-vous un concept révolutionnaire émerger ?

**Arnaud Blacher :** Avec de

nouvelles machines, arrivent de nouvelles idées et de manière idoine, certains concepts deviennent obsolète. La nouvelle technologie permet des choses qui n'étaient pas possibles hier. On aura ainsi des possibilités on-line plus développées. De même, plus que l'apparition de nouveaux genres, je sens bien l'avènement de jeux proposant un mariage des genres. À titre d'exemple, un jeu mêlant stratégie et Doom-like, ou un jeu d'aventure comportant des phases de jeu de combat en 3D. Nous allons assister à un mix des genres permettant une plus grande immersion du joueur dans la trame narrative de l'histoire et pouvant attirer des personnes qui jusque-là n'étaient pas très joueuses.

#### Consoles+ : Voyez-vous une console en particulier sortir gagnante de l'année 2002 ?

**Arnaud Blacher :** Toutes les consoles sont intéressantes, Game Boy Advance mise à part, puisque sans concurrence sur son créneau. La PS2 profite du parc PlayStation installé, de son avance de près d'un an ainsi que de son catalogue riche en jeux de qualité. La Xbox s'annonce comme une machine formidable. Techniquement, les possibilités sont énormes. Le prix d'achat élevé ne se justifiera auprès des joueurs que si la qualité des softs est très élevée. La Game Cube, elle, possède un attrait indéniable : des développeurs, Nintendo en tête, qui ont un savoir-faire inimitable et possèdent l'art de faire des jeux originaux et accrocheurs. La nouvelle ouverture sur des jeux dits « adultes », à l'instar de la série Resident Evil, risque fort de persuader beaucoup de nouveaux gamers. Désigner le grand gagnant entre les trois protagonistes est un peu tôt aujourd'hui. Tout va se jouer six mois après la sortie des consoles, c'est à ce moment que nous serons fixés. Mon pronostic est néanmoins : en premier la PS2, en deuxième la Xbox et, en troisième la Game Cube.

#### Consoles+ : Quelles sont les perspectives à court et long termes pour la société Nobilis ?

**Arnaud Blacher :** Nous sommes très confiants quant à l'avenir car nous avons tous les atouts pour réussir sur le marché de l'accessoire : des produits de qualité, des prix compétitifs, des gammes complètes sur tous supports avec licence et un soutien marketing actif. Côté soft, plusieurs grands éditeurs nous font confiance et le cru 2002 s'annonce exceptionnel tant sur PC que sur Consoles avec des titres tels que Batman sur Game Cube ou Natural Resistance sur PC. Nous sortons une douzaine de titres sur la période de Noël, principalement sur PC, deux jeux GBA, trois jeux GBC. Notre catalogue 2002 laisse entrevoir une cinquantaine de sorties. Il faudra donc clairement compter sur Nobilis à dater d'aujourd'hui en tant qu'acteur phare de l'industrie du jeu vidéo. ■

Propos recueillis par Toxic

# free shop



## VENTE ACHAT

**SEGA-NINTENDO-SONY  
NEC-SNK**

**66, rue des Tanneurs  
59800 Lille**

**Tél: 03 20 42 96 73      Fax: 03 20 42 85 29**

**Horaires: Mardi au Samedi 10h30-12h00 / 13h00-19h00    le Lundi 14h00 - 19h00**

## WWW.GAMESWAVE.COM

<b>PS2</b>	 <b>MGS 2</b> 449 Frs	 <b>Gran Turismo 1/3</b> 649 Frs	 <b>Pocket Sonic 2</b> 549 Frs	 <b>S. Robot Taisen II</b> 549 Frs	Prochainement : PlayStation 2 : Vampire Night : Tel. Pack MGS2 : Tel. Dreamcast : Sakura Online : Tel. Furai No Siren : Tel.
<b>PSX</b>	 <b>Metal Gear Solid</b> 449 Frs	 <b>Gran Turismo</b> 449 Frs	 <b>Dragon Warrior 7</b> 399 Frs	 <b>Arc The Lad Col.</b> Tel.	Et aussi en US : FF Chronicles : 499 Frs FF Tactics : 299 Frs Wild Arms 2 : 399 Frs + nombreux titres JAP
<b>SATURN</b>	 <b>Albert Odyssey</b> 399 Frs	 <b>Langrisser III</b> 399 Frs	 <b>Backman 5</b> 349 Frs	 <b>Bay Earth</b> 349 Frs	Et aussi : Sh. Force 3.1 : 169 Frs Langrisser S : 299 Frs Sakura Taisen : 249 Frs Rockman X4 : 399 Frs
<b>SFC</b>	 <b>Solken 3</b> 399 Frs	 <b>Ramen's Nazon</b> 399 Frs	 <b>B. Quest III</b> 449 Frs	 <b>Yoichi Island</b> 349 Frs	Et aussi : Donkey Kong 1/2/3 : 199 Frs F-Zero : 299 Frs Final Fantasy 4/5/6 : 299 Frs Tengai Makyo : 169 Frs Tales Of Phantasia : 549 Frs Chrono Trigger : 299 Frs Dragon Quest VI : 499 Frs Seiken Densetsu 2 : 299 Frs
<b>MEGA DRIVE</b>	 <b>Rent A Hero</b> 499 Frs	 <b>Ph. Star IV</b> 299 Frs	 <b>Th. Force IV</b> 349 Frs	 <b>Shining Force</b> 299 Frs	Et aussi : Shining Force II : 299 Frs Monster World IV : 549 Frs Sonic III : 169 Frs Rocket Knight : 299 Frs Bare Knuckle II : 299 Frs Phantasy Star III : 199 Frs
<b>NEO GEO</b>	 <b>Metal Slug 3</b> 2499 Frs	 <b>Samurai 2001</b> 2499 Frs	 <b>Last Blade</b> 1499 Frs	 <b>KOF '98</b> 1499 Frs	En Neo Geo CD : Ninja Commando : 399 Frs League Bowling : 369 Frs View Point : 199 Frs Real Bout 2 : 249 Frs Ragyu : 369 Frs KOF 98 : 199 Frs
<b>FAMICOM</b>	 <b>Famicon</b> 699 Frs	 <b>F. Fantasy 1/2/3</b> 399 Frs	 <b>Dragon Quest II</b> 399 Frs	 <b>Dragon Ball Z</b> 299 Frs	Et aussi : Dragon Q. IV : 399 Frs Famicon Jump : 249 Frs C. Taubasa : 249 Frs Holstenokan : 399 Frs
<b>LE JEU</b>	 <b>WonderSwan Color</b> 699 Frs	 <b>Art Book SNK</b> 399 Frs	*CD AUDIO : Chrono Trigger : 399 Frs Shenmue : 299 Frs Metal Gear Solid 2 : Tel. Final Fantasy X : 399 Frs Xenogears : 299 Frs Sakura Taisen 3 : 399 Frs		
<b>LE JEU</b>	*Et aussi : Guide Books US et Jap : Tel. REG NEO-Geo et Megadrive : 149 Frs Modification NEO-Geo : 299 Frs Modification Saturn : 199 Frs Modification Megadrive : 99 Frs Modification Super 32X : 99 Frs				

**\*Vous pouvez également commander les jeux et consoles import que vous recherchez de la Mark III à la PlayStation 2.**

\*Nous proposons également des jeux européens toutes machines : Master System, NES, Megadrive, S.Nintendo, Game Gear, Game Boy Advance... ainsi que de nombreux accessoires.  
 \*Pour tous renseignements ou commandes, contactez nous par téléphone ou par e-mail : gameswave@gameswave.com.  
 \*Modes de règlement : carte bancaire, chèque, contre remboursement, mandat.  
 \*Tous nos jeux sont dans la limite des stocks disponibles et nos prix sont révisables sans préavis.



# free shop

[illegible]

## Accessoires

## FreeStyler Bike

**T**hrustmaster continue à étoffer sa gamme d'accessoires originaux, dédiés à des types de jeu particuliers. Après la planche de surf, voici venir le guidon de moto. Il se branche sur le port manette. Le bouton d'accélération ■ a été remplacé par une poignée de gaz. Il tourne sur deux axes différents : l'un sur le plan horizontal, et l'autre sur le plan latéral. Vous pourrez donc tourner le guidon de façon traditionnelle, comme sur un vélo, ou alors, l'incliner vers les côtés. Cette dernière caractéristique simule en fait la force centrifuge, qui ne permet pas de braquer son guidon, comme si la moto était à l'arrêt. L'accessoire se fixe soit sur une table, soit sous vos fesses (en vous asseyant dessus). Le résultat est plutôt



## Volant Speedforce 2

**V**oici le premier volant compatible PSone-PS2, qui exploite le retour de force. Contrairement à celui de Logitech, ce volant de Bigben se branche sur le port manette classique, et non sur le port USB. Ce qui le rend compatible avec tous les jeux de course fonctionnant sur une console Sony. Mais, l'avantage de ce volant est qu'il simule aussi un vrai retour de force, à partir des vibrations destinées à la Dual Shock. Ainsi, vous pourrez jouer à Colin McRae Rallye avec ou sans le retour de force. De plus, le retour de force peut être actionné simultanément avec les vibrations. L'effet rendu est assez



## PSone/PS2

satisfaisant, surtout si vous jouez sur une chaise tournante, qui donne plus l'impression d'être en selle. Mais, les commandes sont un peu trop molles. Cela reste un peu cher, mais pour les fondus de jeux de moto, l'investissement en vaut la peine. ■

**Prix: 549 F**  
**(soit 83,70 euros),**  
**par Thrustmaster.**

**Note:** ★★☆☆☆

## PSone/PS2

réussi, même si cela fatigue énormément les mains. Bien sûr, ce volant propose plusieurs modes dans la maniabilité : digital, analogique ou NegCon. Bref, le Speedforce 2 est une véritable réussite. Et son prix abordable en fera un succès certain. ■

**Prix : 499 F**  
**(soit 76,08 euros),**  
**par Bigben.**

**Note:**  
★★★★★



**A**cheter une PS2 encore moins cher que le prix public, c'est possible avec Score Games, à condition d'avoir gardé sa vieille PS: Score Games reprend les PSone à 500 F, et les PS classiques à 300 F, en bons d'achat pour PS2. Ainsi, elle ne vaudra plus que 1 499 F

ou 1 699 F. De plus, la chaîne organise aussi un concours à l'occasion de la sortie du film *Le Seigneur des Anneaux*, avec un lecteur DVD, des jeux, des figurines, et autres goodies à gagner. Voilà deux bonnes raisons pour se rendre chez eux ! Attention, offres valables jusqu'au 31 décembre 2001. ■

## Accessoires pour consoles de jeux Playstation™ - Dreamcast™ - Game Boy™

**Manette**  
pour Dreamcast™  
**Promo !**



**Mémoire 4 Mo**  
pour Dreamcast™  
**Promo !**



**VGA Box**  
pour Dreamcast™  
**Promo !**



**PUCE NEO4**

**Modification de console**

**Télécommande**  
pour Playstation2™

**+ de 100 REFERENCES**

**achetez en toute  
liberté sur internet**

**Puces pour  
modification  
de console**

**Promo !**












**DAIMIFO**

**3 GARANTIE**

DAIMIFO.COM - BP 207 - 52006 CHAUMONT  
tél. 03 25 31 47 28 - Fax 03 31 69

**www.ominfo.com**

**Un seul click suffit pour y accéder :**

**[www.jeuxvideoimport.com](http://www.jeuxvideoimport.com)**

Avec plus de 2000 produits toujours disponibles, le site neoayato est une référence en la matière. Catalogue en ligne, paiement sécurisé assuré fia net, livraison dans toutes la france en 48 heures et les meilleurs prix de France sont quelques éléments qui ont fait de notre site le N°1 en ce domaine. néo géo, super famicom, saturn, nec hu/cd, playstation 1/2, dreamcast, art book, jaguar mégadrive, 3Do... et autres consoles jap... Pour tous renseignements ou commandes vous pouvez nous contacter au 0491555919 , par email [contact@neoayato.com](mailto:contact@neoayato.com) ou sur papier libre au : 92 cours lieutaud 13006

La collection **Game Partner** est disponible en coffret complet ou en 2 parties.

**TÉL: 01.42.63.41.08**

<b>EVANGELION</b> La série culte enfin en coffret ! 7 K7 / 26 épis. (V.F.) Durée 11h env. (Ref. 23396)	<b>KEN LE SURVIVANT</b> Série intégrale remastérisée 8 K7 / 28 épis. (V.F.) Durée 9h30 env. (Ref. 1468 / 1469 / 1468B)	<b>KEN 2</b> (Le premier coffret KEN 2) 7 K7 / 21 épis. (V.O.S.T. Français) Durée 9h env. (Ref. 089)	<b>PRINCESS SARAH</b> La fin de la série télé ! 2 <sup>ème</sup> Part. 4 K7 / 16 épis. (V.F.) Durée 6 h env. (Ref. 1630 / 1631)
<b>LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE "ASGAR"</b> Le coffret tant attendu ! 8 K7 / 35 épis. (V.F.) Durée 12h env. (Ref. 1871)	<b>LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE "POSEIDON"</b> Série remastérisée Coffret 1 <sup>ère</sup> Part. 4 K7 / 8 épis. (V.F.) (Ref. 1361) Coffret 2 <sup>ème</sup> Part. 4 K7 / 7 épis. (V.F.) (Ref. 1360)	<b>LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE LES FILMS</b> Série remastérisée 4 K7 / 4 films (V.F.) Durée 3h20 env. (Ref. 1401)	<b>DRAGON BALL 2</b> 11 films inédits ! 8 K7 / 11 films (V.F.) Durée 5h env. (Ref. 1308)
<b>DRAGON BALL 2</b> La série télé ! 8 K7 / 32 épis. (V.F.) Durée 10h30 env. (Ref. 1466, 1467, 1673, 1674)	<b>GALAXY EXPRESS 999</b> La série télé ! 8 K7 / 32 épis. (V.F.) Durée 11h30 env. (Ref. 1269)	<b>LE COLLÈGE FOU FOU FOU !!</b> La série télé ! 8 K7 / 32 épis. (V.F.) Durée 11h30 env. (Ref. 1622)	<b>DRAGON BALL 1</b> La série télé ! 8 K7 / 32 épis. (V.F.) Durée 10h30 env. (Ref. 1626, 1629 / 1631)
<b>OLIVE ET TOM</b> La série télé ! 8 K7 / 32 épis. (V.F.) Durée 11h30 env. (Ref. 1632 / 1633)	<b>SLAYERS NEXT SLAYERSTORY</b> 8 K7 / 26 épis. (V.O.S.T.) Durée 9h30 env. (Ref. 2558, 2671 / 2673)	<b>CITY HUNTER</b> Gendarme et Superhéros ! Le film (V.F.) Durée 90 mn env.	<b>CITY HUNTER</b> City City Wala ! Le film (V.F.) Durée 90 mn env.
<b>ORPHEN</b> 2 Vol. (V.F.) 3 épis. vol. Durée 60 mn env. vol.	<b>UTENA</b> 2 Vol. (V.O.S.T.) Durée 60 mn env. vol.	<b>AKIRA</b> Le film (V.F.) Durée 120 mn env.	<b>GHOST IN THE SHEEL</b> Le film (V.F.) Durée 90 mn env.
<b>NINJA SCROLL</b> Le film (V.F.) Vol. 1-5 ans Durée 94 mn	<b>PATLABOR</b> Vol. 1 & 2 (V.F.) Durée 100 mn env. vol.	<b>LE CHATEAU DE CAGLIOSTRO</b> Le film (V.F.) Durée 181 mn	<b>DOMINION</b> 2 Vol. (V.F.) Durée 78 mn env. vol.
<b>YU YU HAKUSHO</b> 2 Vol. (V.F.) 5 épis. vol. Durée 144 mn env. vol.	<b>LE CHATEAU DE CAGLIOSTRO</b> Le film (V.F.) Durée 181 mn	<b>YU YU HAKUSHO</b> 2 Vol. (V.F.) 5 épis. vol. Durée 144 mn env. vol.	<b>KEN 2</b> Vol. 1 (V.O.S.T.) 4 K7 / 8 épis. DVD Durée 210 mn env.
<b>AKIRA</b> Le film (V.F.) Durée 120 mn env.	<b>GHOST IN THE SHEEL</b> Le film (V.F.) Durée 90 mn env.	<b>YU YU HAKUSHO</b> 2 Vol. (V.F.) 5 épis. vol. Durée 144 mn env. vol.	<b>KEN 2</b> Vol. 2 (V.O.S.T.) 4 K7 / 8 épis. DVD Durée 210 mn env.
<b>ALBATRON 64</b> 7 Fiches/DVD Vol. 1 (V.F.) 130 mn / DVD env.	<b>ALBATRON 78</b> 7 Fiches/DVD Vol. 2 (V.F.) 180 mn / DVD env.	<b>SAN KUI KAI</b> 5 Fiches/DVD Vol. 1 (V.F.) 110 mn / DVD env.	<b>CHANGEMENT DE LA GUERRE DE LINHONG</b> 5 Fiches/DVD Vol. 1 (V.F.) 110 mn env.
<b>INTERDITS AUX MOINS DE 18 ANS</b> Film érotique (V.F.) Durée 90 mn env.	<b>SAILOR GUERRIÈRES</b> Film érotique (V.F.) Durée 90 mn env.	<b>DRAGON PINK</b> Film érotique (V.F.) Durée 35 mn env.	<b>SELECT Y</b> Film érotique (V.F.) Durée 110 mn env.
<b>LA POUPEE DU VICE</b> Film érotique (V.F.) Durée 80 mn env.	<b>MISSION EXTREME</b> Film érotique (V.F.) Durée 80 mn env.	<b>SHIN ANGEL</b> Film érotique (V.F.) Durée 90 mn env.	<b>IMMA VOJO</b> Film érotique (V.F.) Durée 80 mn env.
<b>IMMA VOJO</b> Film érotique (V.F.) Durée 80 mn env.	<b>IMMA VOJO</b> Film érotique (V.F.) Durée 80 mn env.	<b>IMMA VOJO</b> Film érotique (V.F.) Durée 80 mn env.	<b>IMMA VOJO</b> Film érotique (V.F.) Durée 80 mn env.

**BON DE COMMANDE** (remplir en majuscules SVP) à retourner ou à recopier sur papier libre  
à **GAME PARTNER**, 94 avenue de Clichy 75017 PARIS

Nom.....	Code postal.....
Prénom.....	Ville.....
Adresse.....	Tél.....
	Signature.....

<b>REF.</b>	<b>TITRE DU FILM</b>	<b>PRIX</b>
	Frais de port (1 à 4 K7: 35 F / + de 4 K7: 50 F)	
	Total à payer = port	

Toutes nos expéditions  
s'effectuent  
**SOUS 24/48H**  
(Dans la limite  
des stocks disponibles)

**TARIF LUXEMBOURG +  
BELGIQUE + SUISSE :  
25 F DE FRAIS DE PORT  
FORAIRE.**

**MODE DE PAIEMENT** ☐ CB ☐ CHÈQUE ☐ MANDAT CASH (à joindre avec la commande)

☐ Contre  
rembours.  
Expire le :

[illegible]

Toutes les marques effec sont des marques déposées



# free shop

## DIVINEO

L'ELECTRONIQUE SANS FRONTIERES

WWW.DIVINEO.FR

L'expérience d'un grand groupe international.  
Une livraison en 24 ou 48 heures de votre colis.  
Une société uniquement spécialisée sur internet.  
Un support client rapide et toujours disponible.  
Une gamme de produits complète et à petits prix.  
Diverses formes de paiements sécurisées à 100%.

### LES PRODUITS DU MOIS :

#### PLAYSTATION 2 : NEO1 :



C'est la mod chip que tout le monde attendait pour la Playstation 2. Plus besoin de booter avec une Action Replay, tout est en direct comme sur la Playstation 1.

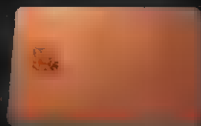
Disponible en France en co-exclusivité chez Divineo.fr pour 895,95 F (90,8 €)

#### DIVERS : CARTES A PUCES 'GOLD' :

Ces cartes Gold sont disponibles par pack de 5 pour 384,95 F (59 €) ou à l'unité pour 87,99 F (8,4 €).

Des programmeurs ou dupliateurs de cartes sont également disponibles.

Elles sont de la plus haute qualité.



#### GAME BOY ADVANCE : HIT FLASHER GAME BOY ADVANCE :



La gamme de produit indispensable pour toute personne souhaitant aller un peu plus loin avec leur Game Boy Advance. Les kits complets cartouche et linker en version 64Mb et 128Mb sont disponibles, ainsi que les cartouches seules.

A partir de 799,95 F (72,6 €)

#### GAMECUBE : CABLE S-VIDEO :

Propriétaire d'une Gamecube? Comme vous l'avez remarqué, aucun câble pour relier votre console à votre téléviseur n'est fourni. Si votre téléviseur possède une prise S-Vidéo, l'image peut être grandement améliorée grâce à ce type de connexion. Câbles S-Vidéo Playstation 2 et Dreamcast également disponibles.

Son prix : 69,95 F (10,6 €)

#### DVD REGION X :

Les PS2 PAL (Européennes) sont bridées pour ne lire que les DVD de la 'région 2' (Europe). Ce qui veut dire que tous les films récents - et aussi bien moins chers de la 'région 1' (Etats Unis) ou d'Asie - ne peuvent PAS être lus!

Mais grâce à cette solution entièrement externe de Data, vous pourrez lire les DVD de TOUTES les régions du monde sur votre Playstation 2 Européenne sans modifier votre console.

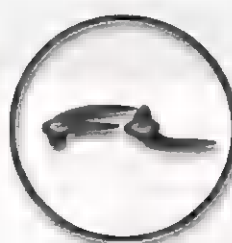
Vous pouvez même enlever la protection Macrovision (qui empêche la copie de vos DVD sur cassette VHS) grâce à une astuce disponible sur le site [www.dvdregionx.com](http://www.dvdregionx.com).

Le kit DVD Région X complet: 239,95 FRF (20,8 €)

#### CONTACT/INFORMATION :

fr@divineo.com  
Divineo France  
RGE: Cédex 101 91390 Morsang sur Orge

WWW.DIVINEO.FR



www.FL-GAMES.com

Le spécialiste de l'accessoire sur consoles !

Passez commande par téléphone, et faites vous livrer directement chez vous ! 01.60.16.42.32



#### JEUX IMPORT :

Tarifs imbattable alors  
Contactez Nous !!!

#### DREAMCAST :

Cable de liaison  
NeoGeo POCKET-Dreamcast ..... 299 frs  
DC Gun..... 299 frs  
Cartes Mémoires  
1mo/2mo/4mo..... 69/79/99 frs  
Nexus 2mo/4mo/16mo  
avec cable ! ..... 149/199/299 frs  
Modem 56K avec navigateur ..... 349 frs  
Gachettes de remplacement ..... 49 frs  
Carte mémoire vibrante 4Mo ..... 199 frs  
DC Pistol ..... 249 frs  
Coque console translucide ..... 139 frs  
Coque VMS translucide ..... 99 frs  
Cable S-Vidéo ..... 59 frs  
Rallonge manette ..... 39 frs  
Gun sans fil ..... 349 frs

#### PLAYSTATION / PS One / PS2 :

Cable RGB PS1/PS2 ..... 39 frs  
PS Hacker ou Puce + cable RGB ..... 49 frs  
Falcon Light Gun + pointeur laser ..... 299 frs  
Adaptateur Allume-Cigare PS One ..... 149 frs  
Memory Card 120 Blocks PS1 ..... 149 frs  
Link Cable PS1 ..... 39 frs  
Rallonge manette ..... 39 frs  
Manette PS2 Turbo+Ralent ..... 149 frs  
Télécommande PS2 ..... 129 frs  
Guitare PSX ..... 249 frs  
Bloc Alim PS1 Auto-voltage ..... 129 frs  
Bloc Alim PS2 Jap Auto-Voltage ..... 329 frs



Cable Link PS2 : 79 frs



PS-X-Change 2 : 149 frs



GSA Vitre de Recharge : 99 frs



PSX-Change 2 : 149 frs



Tapis de Dance PSX : 169 frs



Cable Link DC : 179 frs



VGA Box DC : 159 frs



Cable DC -> PC : 289 frs



**REVENDEURS  
CONTACTEZ  
NOUS !!!**



1 Boite GBA : 12 frs  
3 Boites GBA : 27 frs  
6 Boites GBA : 39 frs



Cartouche vierge GSA  
128 Mbits : 1099 frs  
256 Mbits : 1399 frs



Linker 128Mbits : 1349 frs



Linker 256Mbits : 1749 frs



Carte Mémoire NGC : 299 frs



Cable AV GameCube : 79 frs



Cable S-Vidéo NGC : 99 frs



Manette NGC : 399 frs

Livraison sous 24h/48h  
Pour toutes questions,  
n'hésitez pas à nous contacter !

Tous nos prix sont TTC hors frais de port.  
Offres dans la limite des stocks disponibles.  
Photos non contractuelles.

Tel : 01.60.16.42.32  
Fax : 01.60.16.19.77  
Ouvert du Lundi au Samedi  
de 9h00 à 19h00 Non-Stop!

WWW.FL-GAMES.COM

Passez commande par CB par téléphone ou chèques / mandats  
par courrier à fl-games.com BP 30 91390 Morsang sur Orge

Nom, Prénom	Téléphone
Adresse	
Code Postal, Ville	

+36Fr de frais de port  
Option contre remboursement +40Fr



**PARTICULIERS,  
PROFESSIONNELS  
DU JEU VIDEO !**

**Vendez**  
vos jeux, consoles et  
accessoires :

→ **Playstation**

→ **Dreamcast**

→ **Nintendo 64**

→ **Gameboy**

→ **Playstation 2**

→ **PC/CD-Rom**

**Estimation et Paiement Immédiat**

**COMPACTS  
BOUTIQUE**

55-57 Avenue d'I... 75013 Paris

01 44.06.76.15

Métro : Tolbiac

ouvert entre 10h et 20h

sans interruption du lundi au samedi

**free shop**

WWW.ABSOLUTE.fr

Tel: 04 91 13 61 91

120 Rue de Rome  
13006 Marseille

**Absolute  
Games**

Depuis 1997

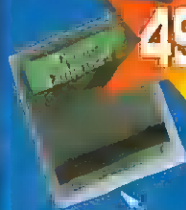
ACCESSOIRES

Produit Star

CABLE RGB  
OFFERT !!

149

Produit Star



PS Hacker

Passer tous vos jeux  
sur votre Playstation  
sans ouvrir la console  
sans perte de garantie

Une ou deux possibilités  
suivant le modèle de  
votre Playstation  
(Voir autocollant au dos)

Scph 1002 à 7502  
Scph 9002 et 102 (Ps One)



PS X CHANGE 2

PUCES



Amiga 1000, 2000, 3000, 4000, 5000, 6000, 7000, 8000, 9000, 10000, 11000, 12000, 13000, 14000, 15000, 16000, 17000, 18000, 19000, 20000, 21000, 22000, 23000, 24000, 25000, 26000, 27000, 28000, 29000, 30000, 31000, 32000, 33000, 34000, 35000, 36000, 37000, 38000, 39000, 40000, 41000, 42000, 43000, 44000, 45000, 46000, 47000, 48000, 49000, 50000, 51000, 52000, 53000, 54000, 55000, 56000, 57000, 58000, 59000, 60000, 61000, 62000, 63000, 64000, 65000, 66000, 67000, 68000, 69000, 70000, 71000, 72000, 73000, 74000, 75000, 76000, 77000, 78000, 79000, 80000, 81000, 82000, 83000, 84000, 85000, 86000, 87000, 88000, 89000, 90000, 91000, 92000, 93000, 94000, 95000, 96000, 97000, 98000, 99000, 100000



ABSOLUTE.GAMES.FR  
DEPUIS 1997

NEUF-OCASION-ECHANGE  
REPARATION

DEZONAGE DVD

MODIFICATION  
REPARATION

Passer commande par CB par  
courrier à AbsoluteGames.fr

ou par chèque / mandat par  
Rue de Rome 13006 Marseille

Nom, Prénom

Adresse

Code Postal, Ville

Téléphone

Articles

+ 30Fr frais de port  
Option contre remboursement  
+ 40Fr ( Gratuit pour 250€ d'achats



**O** l vous est déjà arrivé au moins une fois dans votre vie – ne mentez pas ! –, de vous retrouver dans une situation fort embarrassante, portant à confusion, et, évidemment, à l'insu de votre plein gré. Se faire surprendre le doigt dans le nez derrière son volant à un feu rouge, péter dans un ascenseur et croiser votre voisine en sortant, ou encore arriver en cours avec du dentifrice sur les oreilles. À la rédaction, c'est monnaie courante, mais il y a une explication à tout ! La preuve en images...

## Ça prête à confusion

Rédaction de Console+ 10h04. Seghira, notre maquettiste, est avec Zano dans la salle des tests.



Mais qu'est-ce que tu fais ?

Ben quoi, je la frotte !

T'es certaine que ça ne risque rien ?

T'en as encore pour longtemps ?

Attends, je crois que ça vient

L'explication est simple. Zano, en mangeant son sandwich thon-mayonnaise-frites de l'Aviation a simplement tâché son pull. Seghira, en Gucci, tente d'enlever la tache.

Oups ! Excusez-moi mademoiselle !

Aïe ! Mais que se passe-t-il ?...



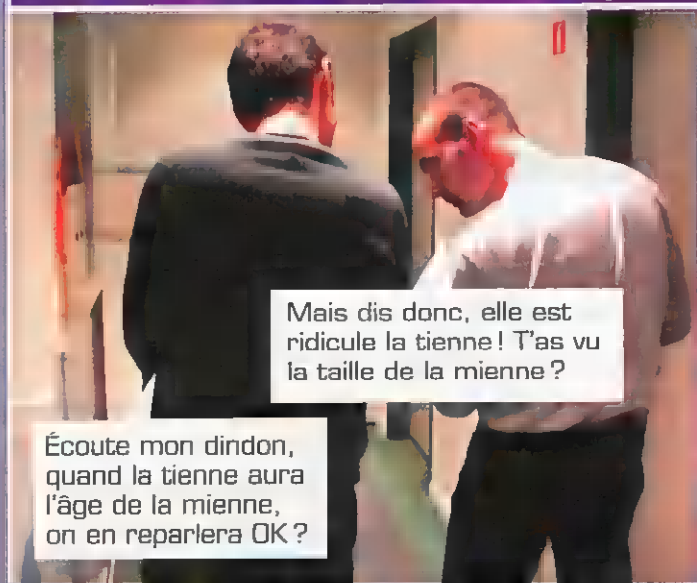
Couloir de la rédaction, 11h23. Mais que se passe-t-il ? Toxic serait-il devenu fou ? Il y a certainement une explication toute simple !



Pas de panique, tout s'explique. Toxic a simplement été percuté par Zano aveuglé par les packs de 1664 qu'il portait. La violence du choc a propulsé Toxic sur Seghira qui ramassait son stylo Vuitton tombé de sa poche Lagerfeld.



Devant les toilettes de la rédaction, quelques heures plus tard.



Mais dis donc, elle est ridicule la tienne! T'as vu la taille de la mienne?

Écoute mon dindon, quand la tienne aura l'âge de la mienne, on en reparlera OK?



Encore une fois, l'explication est toute simple: Niiico l'imparait sa toute nouvelle montre GPS avec celle de notre premier maquettiste, mais néanmoins ami. Comme quoi...

Distributeur de Twix de l'étage, 16 h 35. Switch semble pris de convulsions frénétiques. Que lui arrive-t-il donc?



Ohhh!

!!  
BLANG!

Arrrrgh!

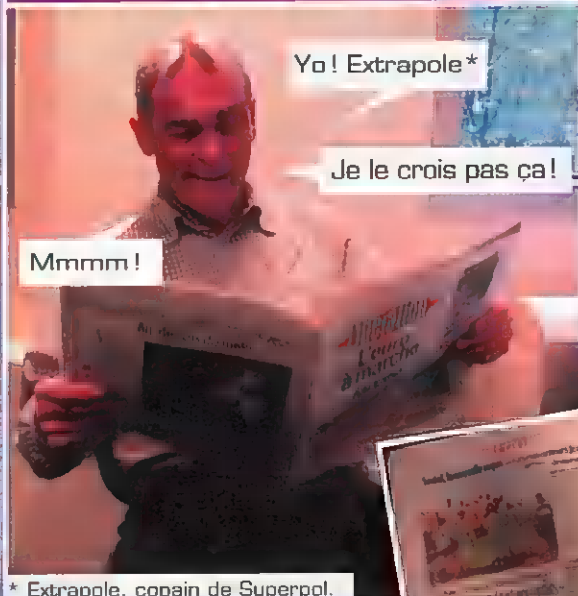
Mmmm!

P'tain d'machine à la con!

Rends-moi mes balles 10!

L'explication coule de source: le distributeur est bloqué et Switch s'est fait carotter ses balles 10. Il est super vénéreux et on le comprend.

17 h 10. AHL, derrière son bureau, semble passionné par la lecture de Libération. C'est d'autant plus étrange que le numéro date d'il y a 3 semaines...



Yo! Extrapole\*

Je le crois pas ça!

Mmmm!

Eh oui, l'explication, car il y en a une, est encore une fois toute simple: AHL avait planqué une photo de son grand ami Guy Roux et a passé l'après-midi à se rincer l'œil en toute tranquillité. On le croit pas ça!

\* Extrapole, copain de Superpol.

18 h 31. Kael provoque une mini émeute dans la rédaction. Quelle est la raison d'une telle manifestation? Il y a sûrement une explication logique à tout cela...



Waoouh!!! Si seulement mon mec avait la même!

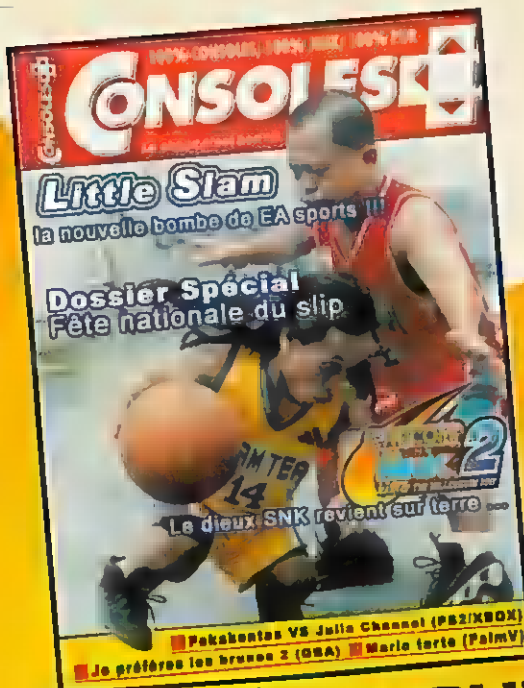
Ah ça, c'est pas commun!

Alors les filles, impressionnées?



Il y a bien sûr un truc!! Kael montrait simplement aux deux maquettistes sa nouvelle paire de pompes achetée la veille à Go Sport. Qu'alliez-vous donc imaginer?





# COU

Consoles+ : rubrique courrier, 43 rue du C

## le vainqueur

Le vainqueur du mois de novembre est incontestablement Stéphane Entem [geniura@caramail.com](mailto:geniura@caramail.com) qui habite Meulan dans les Yvelines. Il m'a envoyé par e-mail une couverture plutôt marrante. Les trucages sont excellents et l'humour, franchement noir, m'a fait rire aux larmes, et je suis bien placé pour savoir de quoi il retourne. Comme ■ dit chez nous : « jeu de nain, jeu de vilain ». Il remporte un abonnement gratos à Consoles+ et recevra son magazine, chaque mois, dans sa boîte aux lettres. Bien joué!

**V**ous l'aurez certainement remarqué, le succès de « Qui veut gagner des millions ? » n'est plus à démontrer. Les candidats, après avoir dépensé quelques dizaines de francs au téléphone, espèrent être sélectionnés pour s'asseoir à côté du grand Jean-Pierre, boire un verre d'eau bien fraîche et tenter de gagner quelques millions d'euros en répondant à différentes questions. Pourtant, ce jeu n'est pas une nouveauté : je me souviens avoir participé à une épreuve de ce genre, il y a longtemps, fort longtemps, dans un pays lointain, si lointain... Les règles étaient à peu près les mêmes, seules les questions et le présentateur étaient différents.

Bomboy, question de taille



Pas de doute, Sonic ta race!



# Arrière

Colonel Pierre-Avia 75754 Paris cedex 15

## AMATE LE MEC!

**Voici ce qu'Amate**  
AmateP@aol.com

me demande: « J'ai plein de questions à vous poser. 1/ Quand sortira la Game Cube en France? 2/ Est-ce que ça vaut le coup d'acheter une Game Cube quand on a déjà un gros PC? 3/ Nintendo va-t-il faire des jeux sur PC? 4/ Mes amis me conseillent la PlayStation 2 ou la Xbox. Comment leur faire comprendre que la Game Cube est 200 fois mieux? 5/ J'ai 21 ans. Est-ce mieux de continuer à jouer sur PC ou bien sur Game Cube? 6/ Pourquoi pas de site Internet Consoles+? 7/ Y aura-t-il un jour un PC+ comme il existe aujourd'hui un Consoles+? 8/ Quels sont les jeux prévus pour la sortie officielle de la Game Cube? ».

■ Salut kéké. 1/ C'est le genre de question que je ne reçois jamais, ça me fait plaisir d'y répondre. Sérieusement les gars, vous lisez Consoles+ tous les mois ou pas? Je réponds à cette question au moins trois fois par numéro. Faudrait arrêter de me prendre pour un kéké quand même! Il n'y

a pas de date précise concernant la sortie de la Game Cube en France. On pense que ce sera pour le printemps prochain, mais c'est juste une supposition. 2/ Deux univers s'affrontent, et se sont toujours affrontés: celui des PC et celui des consoles de salon. On trouve des jeux sur PC qui n'existent pas sur console et inversement. Parfois, on trouve des jeux qui existent à la fois sur console et sur PC. Mais il y a une chose qu'on ne trouvera jamais sur PC, ce sont les jeux Nintendo. Pas question de voir arriver un Mario ou un Luigi sur PC (sauf si tu as un émulateur, mais ça, c'est une autre histoire). Donc, si tu possèdes un PC, aussi puissant soit-il, et que tu aimes les derniers jeux Nintendo, tu n'as pas le choix: achète une Game Cube! 3/ Je viens de répondre à ta question: non, Nintendo ne sortira jamais de jeu sur PC. 4/ Je n'en sais rien. En leur faisant un petit dessin. Tu sais, pour l'instant, on ignore ce que la Xbox et la Game Cube ont vraiment dans le ventre. Je pense que d'ici le printemps prochain,

on en saura un peu plus sur ces deux consoles et que toi et tes amis serez enfin aptes à juger de la puissance de chacune de ces machines. Ensuite, ce sera l'heure de reprendre tous en chœur le refrain qu'on vous serine depuis plus de dix ans: ce qui est important, c'est la qualité des jeux pas les prouesses supposées d'une machine... 5/ Il n'y a pas d'âge pour jouer sur PC ou sur console. Fais ce que bon te semble. 6/ Je n'en sais rien. Il en a été question il y a quelques années, au début de la mode Internet et des start down. Puis, hop! plus rien. 7/ Trop pas. Notre truc à nous ce sont les consoles, et rien d'autre... même si nous possédons (presque) tous un PC à la maison pour jouer! 8/ A priori, les mêmes qu'au Japon: Super Monkey Ball, Wave Race Blue Storm et Luigi Mansion. D'autres jeux seront bien évidemment disponibles à la sortie de la console, comme le fabuleux Star Wars de LucasArts (édité par Ubi Soft) que nous sommes nombreux à attendre. Ça va faire mal!

## PAIRE DE REBER

**Romain Reber**  
frdemarco@hotmail.com

Suisse mais néanmoins lecteur de Consoles+, me demande: « 1/ N'ayant ni la patience d'attendre la sortie de la Game Cube ni l'envie de me contenter d'une Game Boy Advance, je vais acheter la PlayStation 2. Excepté les jeux de course, quels sont les trois jeux qu'il me faut posséder, tous genres confondus? 2/ Étant un incondicional de Dragon Ball Z et GT, est-ce qu'un épisode de cette série verra le jour sur PlayStation 2? 3/ Pour finir, la version PlayStation 2 de Max Payne vaudra-t-elle le coup ou sera-t-elle moins bonne que son homologue sur PC? ».

■ Salut kéké. 1/ Avec la baisse de prix de la PlayStation 2 et le nombre de hits programmés d'ici à la fin de l'année, cette console constitue un excellent investissement. Les meilleurs jeux, excepté Gran Turismo 3, sont à mon avis: Devil May Cry, Half-Life et Silent Hill 2. On ne fait pas dans la dentelle, mais nous ne sommes pas là non plus pour tricoter. 2/ Lors du dernier salon de l'E3 à Los Angeles, nous avons

Le petit Guigui  
lepetitguigui@aol.com

100% CONSOLES+ 100% JEU 100% PRIX

tous nos amis de Nintendo se retrouvent

Il est trop pas net lui, vraiment trop pas!

Laurent Sagnard.  
j.p.l.l@wanadoo.fr

100% PAR JUS

WANTED

TOMB RAIDER

THE TEST !!!

Allez les Verts, allez les Verts (c'est bon?).

Karim Talbi - 92 Nanterre.  
rimk.fonfon@wanadoo.fr

100% CONSOLES+ 100% JEU 100% PRIX

PROJECT GOTTAM LA XBOX EN DANS LE VENTRE

LA SÉRIE RESIDENT EVIL EXCLUSIVE A LA GAME CUBE ET CAPCOM LES RESORT TOUTS SUR GAME CUBE

Hey Karim, ou k'Talbi ta photo? Arf arf arf!

Maxime Fargier - 74 Annecy.  
prodigy.max42@caramail.com

100% CONSOLES+ 100% JEU 100% PRIX

THE LEGEND OF ZELDA: SARIA'S SECRET

le nouvel épisode de la saga sur NGC

NINTENDO GAMECUBE

SOULCALIBUR

WAVE RACE BLUE STORM

C'est en Fargiant qu'on devient Fargieron. Ben oui.



vu une brève présentation d'un nouvel épisode de Dragon Ball Z. J'ai appris que ce jeu ne sortirait qu'aux États-Unis, hélas! 3/ À l'heure où je te réponds, je n'ai pas encore eu la chance de voir tourner sur PlayStation 2 le jeu Max Payne. Si l'adaptation est aussi réussie que celle d'Half-Life, on devrait se régaler! Just wait and see...

## VAS-Y FRANCO

**Q** Franco à quelques questions à me poser: « 1/ La PlayStation 2 coûte maintenant 1990 francs. Penses-tu qu'elle baissera encore d'ici Noël? 2/ Quel jeu me conseilles-tu entre Onimusha, Red Faction et Devil May Cry? 3/ Quand sortent The Getaway et Virtua Tennis 2 sur PlayStation 2? 4/ À quand la sortie de Black & White sur PSone? ».

■ Salut kéké. 1/ Et puis quoi encore? Tu la veux à combien? 490 francs? Allez, je suis bon prince, pour tout achat d'une PlayStation 2, une deuxième PS2 vous est offerte avec un soda et une barquette de frites! Enfin camarade Franco, comment veux-tu que la console PlayStation 2 baisse encore pour Noël alors qu'elle vient tout juste de voir son prix diminuer de 1000 francs. Allez, prends ta température, un petit suppo et au lit! 2/ Ce sont trois jeux assez différents. Onimusha me fait beaucoup penser à Resident Evil.

Red Faction est un bon Doom-like, mais Half-Life est bien meilleur. Devil May Cry, quant à lui, est un Resident Evil-like hyper bourrin mais techniquement très impressionnant. Je ne connais pas tes goûts, alors je ne peux pas te conseiller sur ce coup-là. Moi, j'ai une forte attirance pour Half-Life. 3/ Je ne sais pas du tout. Pour l'instant, ces titres n'apparaissent pas sur les plannings PlayStation 2 des éditeurs. 4/ Je doute que Black & White sorte sur PSone.

## BEN AU CASQUE

**Q** « Je m'appelle Benjamin, j'ai 19 ans et cela fait 14 ans que je suis un gamer. Voici mes questions: 1/ Ze Killer, où es-tu? 2/ Quand sortira Devil May Cry? 3/ Est-ce que Metal Gear Solid 2 est en vente au Japon? 4/ Pour mettre la rage aux fans de Dragon Ball, je peux suivre la série à la télé sur TMC. 5/ Je ne trouve nulle part le jeu Megaman X 5. Est-ce normal? 6/ Final Fantasy X, on l'aura quand en version officielle? 7/ Bravo à Arioch pour la synthèse de Ken le Survivant dans le numéro d'octobre ».

■ Salut kéké. Quatorze ans que tu joues aux jeux vidéo au lieu de réviser tes leçons? Ah bravo les comédiens, c'est du joli! 1/ Ze killer est toujours en convalescence dans son ashram.

## LE PRIX D'EDDY KACE

Vivian Sellier (viviansellier@net-up.com)

gagne le prix d'Eddy Kace du mois. La couverture qu'il m'a envoyée est franchement réussie. Les détournages des différents personnages et autres accessoires sont précis et la mise en page très pro. Seul fantôme de Vivian, le prix du magazine: 20 francs. Faire gagner 25 Dodge Viper, bon esprit, mais un magazine à 20 francs, pas question! Vivian recevra le prochain numéro de Consoles+ dédié par toute l'équipe. Bravo!

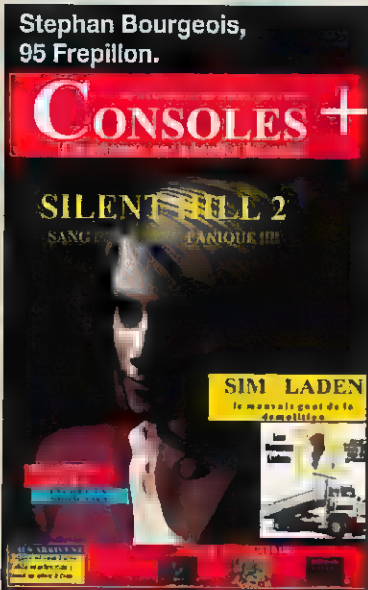


Je ne sais pas encore quand il reviendra. 2/ Devil May Cry verra le jour en décembre en France. 3/ Metal Gear Solid 2 sort d'abord aux États-Unis à la fin du mois de novembre (le jeu sera testé le mois prochain dans Consoles+), puis au Japon, au mois de décembre donc. 4/ Pas la peine de te mettre dans ces états: tous ceux qui ont la télé par câble ou par satellite reçoivent TMC et par conséquent, les feuilletons de Dragon Ball. 5/ Ce n'est pas normal du tout. Nous avons testé ce jeu en version officielle il y a plusieurs mois maintenant et il devrait être disponible depuis longtemps en magasins. 6/ L'année prochaine très certainement. Mais quand exactement, je n'en ai absolument aucune idée. 7/ Heu, coco, je te signale qu'Arioch n'écrit plus dans le magazine depuis presque... six mois maintenant. Tu pourrais suivre un peu, non? Je passe le compliment à son successeur, ne t'inquiète pas. Tchao

## UN PEDRO DANS LE VIN

**Q** Luigi et Pedro me posent quelques questions: « 1/ On aimerait savoir s'il y a le retour de force sur le GunCon 2, comme dans les salles d'arcade, et quel est le prix de cet accessoire? 2/ Quel sera le prix de Time Crisis 2? 3/ Combien coûtera Final Fantasy X sur PlayStation 2? 4/ Resident Evil 4 en exclusivité sur Game Cube: info ou intox? ».

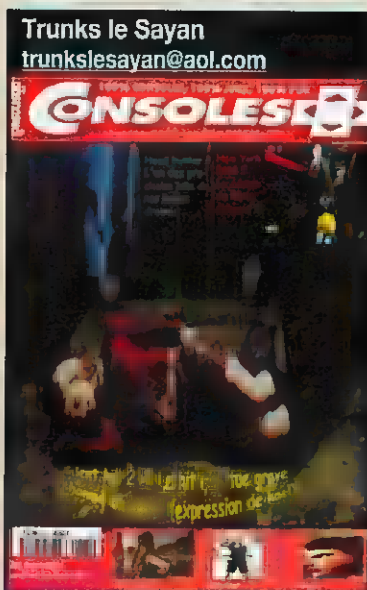
■ Salut kéké. 1/ Non, bien qu'il soit nouveau, le GunCon 2 n'est pas équipé de retour de force. C'est bien dommage d'ailleurs. Le GunCon2, G-Con 2 comme on l'appelle, coûte 249 francs. 2/ Time Crisis 2 coûte 399 francs, sans le G-Con 2. On trouve un bundle (jeu Time Crisis 2 et G-Con2) pour 569 francs. Sony m'annonce une chose importante: le Gun G-Con 45 qui était vendu avec Time Crisis sur PSone est compatible avec le nouveau Time



Un dessin d'actualité, un!



Une magnifique couverture à conserver au frais.



Un bon hamster à tous les repas, y a qu'à d'vrai.



Shenmue III, Resident Evil 6... Ben voyons! Portenawak 2, oui!



DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

**08 926 88 926**

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)



**LA  
PLUS**



**GROSSE**

**BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES**



NUDGE Interactive 2 21 F

**3615 ASTU**  
**3615 SOLU**

**LA BANQUE N°1 EN EUROPE**

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)



Crisis 2 sur PlayStation 2. Ça te va comme réponse mon ami ? 3/ Je pense que le jeu devrait coûter environ 400 francs, voire 450 francs. Il est encore beaucoup trop tôt pour en donner le prix, alors qu'il n'est pas encore annoncé en version officielle. 4/ Les photos de Bio Hazard que nous avons publiées le mois dernier sont celles du premier épisode. C'est cette version, entièrement « remasterisée », que les possesseurs de Game Cube auront la joie de découvrir au printemps prochain.

## TÂTER LE GOUJON

**Q** Adrien Goujon ■ à ■ pêche aux infos « 1/ Sortira-t-il un jour un Mario Kart Advance ? 2/ Quelle est la date de sortie de Tony Hawk's Pro Skater 3 sur Game Boy Advance ? 3/ Existera-t-il un jour des autocollants pour la Game Boy Advance ? Si oui, combien coûteront-ils ? 4/ Est-ce qu'il y a une chance pour que vous remettiez l'ancienne maquette ? Je n'aime pas du tout la nouvelle. 5/ Quand sortira le nouveau Pokémon sur Game Boy Advance ? 6/ Pouvez-vous me dire si dans Mario Kart Advance il y a un personnage caché ? Des codes secrets ? 7/ Pouvez-vous publier ma lettre ? ».

■ Salut kéké. 1/ Je ne le pense pas. Jamais, j'ai bien dit jamais, Nintendo n'a sorti sur une même console deux versions de Mario Kart. Il y en a eu une sur Super Nintendo, une sur Nintendo 64, et il y a de fortes chances qu'il n'y en ait qu'une sur Game Boy Advance. 2/ Tony Hawk's Pro Skater est déjà disponible sur Game Boy Advance. Le troisième épisode (qui est disponible sur PlayStation 2) n'est pas encore prévu sur la portable de Nintendo, il ne peut donc pas, par conséquent, être sorti. 3/ Il existe déjà des autocollants pour les portables de Nintendo... mais tout le monde ne peut pas en profiter. Nintendo a fait parvenir à quelques journalistes, un pack collector de Zelda dans lequel tu trouves un boomerang, les deux jeux Game Boy Color, un T-Shirt, deux pin's ainsi que deux caches autocollants : un pour ■ Game Boy Color, un autre

pour la Game Boy Advance. En ce qui concerne les autocollants, je suis certain que tu peux en trouver dans les boutiques spécialisées. Si ça coûte plus de 50 balles, je veux bien me faire moine ou Taliban. 4/ Aucune chance mon ami ! La nouvelle maquette est là, et elle y est pour longtemps... tout du moins jusqu'à ce qu'on en change. 5/ Pokémon Silver devrait être disponible à l'heure où tu lis ces lignes. S'il ne l'est pas, il devrait l'être dans les semaines qui viennent. 6/ Je n'ai pas trouvé de personnage caché dans Mario Kart Advance. J'ai débloqué les vingt circuits cachés, mais je n'ai pas trouvé de nouveau pilote. Il n'y a pas de codes secrets dans ce jeu. 7/ Pas question de publier ta lettre. Tu me prends pour un kéké ou quoi ?

## SANTAGADA

**Q** Emmanuel Santa ■ jason.caol@wanadoo.fr ■ pose des tas de questions « 1/ Je voudrais savoir si vous avez l'astuce concernant la ville cachée de Driver ? 2/ Je vais avoir la PlayStation 2 prochainement. Est-ce que je pourrai lire les DVD vidéo avec cette console sans rajouter quoi que ce soit ? 3/ Y aura-t-il une suite à Evil Dead : Hail to the King ? 4/ Quels sont les meilleurs jeux sur PlayStation 2 à acheter d'urgence ? 5/ Au fait, ne me nomme pas Manu, ni Jason, d'accord ? ».

■ Salut kéké. 1/ Toutes les questions qui concernent des astuces pour les jeux doivent être posées à notre cher et tendre mytho d'Ibiza, mais néanmoins kéké, Kael : kael2@wanadoo.fr d'accord ? 2/ Oui. À la différence des premières consoles japonaises, pour lesquelles il fallait passer par un programme spécial enregistré sur la carte-mémoire, les PlayStation 2 vendues actuellement en France lisent directement les DVD vidéo. Tu ouvres le tiroir, tu mets le DVD à l'intérieur, tu refermes et le film se lance. C'est pas beau la vie ? À 1990 francs, maintenant on peut le dire, la PlayStation 2 vaut vraiment le coup. 3/ Pour le moment, aucune suite n'est annoncée. 4/ La fin d'année est

chargée en grosses nouveautés sur PlayStation 2 : Airblade, Tony Hawk's Pro Skater 3, Half-Life, Silent Hill 2, Devil May Cry, Jak and Daxter... rien que du beau et du bon. 5/ Pas de problème Manu, houns ! Jason, ah merde ! heu, kéké. C'est bon ?

## JEUNE OLIVIER

**Q** Olivier Lejeune a 11 ans. Et voici ■ qu'il m'écrit : « J'achète régulièrement votre journal que j'aime bien lire. Mais j'ai quand même un reproche à faire. Les photos sont trop sombres. Par exemple la Légende de Zelda sur Game Cube dans le numéro 117. ■ trouve que c'est dommage. Pouvez-vous améliorer la qualité de vos photos ? »

■ Salut kéké. Les images que nous avons reçues de Zelda sont celles qui nous ont été fournies par notre correspondant permanent au Japon. Au péril de sa vie, Kagotani san a photographié quelques séquences du jeu alors que c'était rigoureusement interdit. Elles sont un peu sombres, c'est vrai, mais il ne faut pas trop lui en vouloir sur ce coup, n'est-ce pas ? Promis, la prochaine fois, les images seront plus claires.

## VAS-Y JANOT

**Q** Antoine ■ antoine182@aol.com se fait aussi appeler Janot Nîmes. Il en profite pour me poser quelques questions : « Il paraît qu'il y a une pétition contre le prochain Zelda sur Nintendo Game Cube comme quoi il est trop honteux. Si elle existe, pourriez-vous en faire profiter les lecteurs de Consoles+. Je trouve que ce titre est un jeu pour la Game Boy Advance et non pas pour la Nintendo Game Cube. Ne pas utiliser de 3D avec une console comme la Game Cube, c'est un comble ! ».

■ Salut kéké. J'ai en effet entendu parler d'une telle pétition. Je crois même l'avoir reçue sur mon e-mail. N'y ayant porté aucune attention particulière, je l'ai automatiquement mis à la poubelle. Ben quoi, c'est vrai : croyez-vous vraiment que c'est en envoyant une pétition que vous allez faire changer d'avis Miyamoto ? Il n'a jamais raté un jeu de sa vie, le brave homme. Alors, avant de lancer une pétition, quelle qu'elle soit, je vous demanderai, non pas de vous

arrêter, mais de voir ce que donneront les prochaines images du jeu. OK ? Pour en revenir à la 3D, ce n'est pas pour moi la chose la plus importante. Je pense n'avoir jamais pris autant de plaisir à jouer à Zelda que sur Super Nintendo. L'apport de la 3D, c'est bien, mais ça ne fait pas forcément un bon jeu pour autant. Le prochain Zelda sur Game Cube sera en 3D. Seul le personnage ■ des allures de bonhomme en 2D, ce qui est bien différent.

## PEREZ TROIKA

**Q** « Salut. Je m'appelle Benoît. J'aimerais vous poser quelques questions : 1/ Est-ce que d'autres jeux Sega sont prévus sur PlayStation 2 ? Et si oui, lesquels ? 2/ PlayStation 2 est vendue actuellement 1990 francs. Je l'ai acheté 15 jours plus tôt à 2790 francs. Que penses-tu de cela ? 3/ Crois-tu que la Game Cube et la Xbox pourront faire face à la PlayStation 2 ? 4/ Je trouve que ■ autres magazines de jeux vidéo parlent trop peu de GTA 3. Et toi, qu'en penses-tu ? 5/ Es-tu fan de Fifa ou bien de ISS ? Quelle équipe ■ foot supportes-tu ? ».

■ Salut kéké. 1/ Oui bien évidemment. J'ai posé la question à notre correspondant au Japon, Kagotani san, et voici la liste des jeux qu'il m'a donnée : Virtua Fighter 4, Space Channel 5 Part 2, Crazy Taxi (déjà disponible), la série Sega Sport 2K2, Roomania 203, Rez et Sakura Taisen 5. Ça fait beaucoup, non ? Mais c'est comme ça... 2/ Je pense que, comme nombre de personnes, tu n'étais pas au courant de ■ baisse de prix de la PlayStation 2. Sinon, tu aurais attendu deux semaines avant de l'acheter. On n'y peut rien, c'est comme ça. Je me suis déjà fait avoir. Je m'étais abonné à Hebdogiciel pour deux ans (450 francs tout de même). Deux mois plus tard, le magazine fermait ses portes et mon chèque était encaissé. J'étais vert de rage... Comme toi, je n'ai pas eu de chance sur ce coup-là. 3/ Bien sûr ! La Game Cube et la Xbox ont toutes les chances de concurrencer la PlayStation 2. Le printemps va être chaud dans l'univers des consoles. 4/ Ce n'est pas un choix de la part des confrères : les programmeurs de GTA 3 restent très discrets sur la suite de leur nouveau jeu. Le distributeur en France, Take Two,



# 100% solves

**NUMÉRO 114**  
**+ SON SUPPLÉMENT 64 pages**  
 Onimusha - Banjo-Tooie  
 Alone in the Dark 4



- TOUT ZELDA EN 95 PAGES
- POKEMON SNAP
- PERFECT DARK
- DONKEY KONG COUNTRY



- LA SOLUCE COMPLÈTE DE FINAL FANTASY IX



## CONSOLES SOLUCES N°2

- **TOMB RAIDER 4** La révélation finale
- **FINAL FANTASY VIII**
- **DINO CRISIS, SPYRO 2**
- **STAR WARS** La Menace Fantôme



**HORS SERIE N°12**

- **TOMB RAIDER 3**
- **CRASH BANDICOOT 3**
- **L'EXODE D'ABE**

## CONSOLES SOLUCES N°1

- SOUL REAVER • DRIVER
- MISSION : IMPOSSIBLE
- SYPHON FILTER • SILENT HILL
- X-FILES • JADE COCOON



**BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+**  
**BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23**

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
HS13 / 450022	56 <sup>F</sup>	x	
HS12 / 450016	51 <sup>F</sup>	x	
C+ Soluces N°1 / 450018	51 <sup>F</sup>	x	
C+ Soluces N°2 / 450021	51 <sup>F</sup>	x	
C+ n° 110 / 451110	51 <sup>F</sup>	x	
C+ n° 114 / 451114	51 <sup>F</sup>	x	
	Total		

**Nom** ..... **Prénom** .....

**Adresse** .....

Code Postal  Ville 

**Date de Naissance** (facultatif) .....

**Signature :**

Ci-joint mon règlement de : ..... F

à l'ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal☐ Carte bancaire dont voici le numéro :

(\* port inclus)

**NB : LES HORS-SÉRIE N°5, 7 ET 8 SONT ÉPUISÉS**

**JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT**



a même du mal à récupérer des versions de la maison mère en Angleterre pour permettre aux magazines français d'en parler. Ce n'est pas de la mauvaise volonté, c'est comme ça. 5/ Incontestablement, je préfère, et de loin, la série des International Superstar Soccer. Je ne supporte pas une équipe en particulier. J'aime quand une équipe joue bien...

## JÉRÔME NATUREL

« Salut. Voici mes questions : 1/ Y a-t-il une date de sortie arrêtée pour Final Fantasy X sur PlayStation 2 ? 2/ Un ami m'a dit que Metal Gear Solid 2 était définitivement annulé à cause de ce qui s'est passé aux États-Unis le 11 septembre dernier. Est-ce vrai ? »

■ Salut kéké. 1/ Comme je le répète aujourd'hui pour la centième fois : non, aucune date n'est encore arrêtée pour la sortie de Final Fantasy X en France. Ce sera certainement entre le printemps et l'été prochain. 2/ Ton ami a trop joué à Barbie à la plage. Il est impossible qu'un tel jeu soit annulé. Il a coûté tellement d'argent, et il va en rapporter tellement, qu'il est confirmé pour le mois de novembre aux États-Unis.

## ÇA ROULE PIERRE ?

Pierre Cam pierre.cam@wanadoo.fr m'écrit : « Salut kéké. 1/ Est-ce que Grandia 2 est traduit en français. 2/ Vaut-il mieux acheter un clavier Dreamcast ou bien acheter l'adaptateur clavier pour PC si on possède déjà un clavier PC ? 3/ Pourquoi appelles-tu tout le monde kéké ? Moi, j'aime bien ! ».

■ Salut kéké. 1/ Non, Grandia 2 est en anglais. C'est quand même mieux qu'en japonais, non ? 2/ Si tu as déjà un clavier PC, pourquoi en acheter un deuxième ? Maintenant, si tu n'as pas envie de brancher et débrancher continuellement ton clavier sur ton PC et ta Dreamcast, achète-

toi un deuxième clavier ! 3/ Pour lancer la mode. D'ailleurs, ça fonctionne très bien : Brigitte Fontaine, une amie de longue date, a intitulé son nouvel album Kékéland. C'est pas beau ça ?

## DAME !

Damien Gournay dgournay@hotmail.com aimerait savoir des tas de choses : « 1/ Pourquoi dans ton magazine fais-tu si peu allusion à la Nintendo 64 ? 2/ Pourquoi appelles-tu tout le monde kéké ? 3/ Que me conseilles-tu : la Xbox ou la Game Cube ? 4/ Vas-tu me publier ? ».

■ Salut kéké. 1/ Tout simplement, parce que l'actualité de la Nintendo 64 ne le permet pas ! Les jeux se font de plus en plus rares sur cette console, et nous ne pouvons pas inventer des tests uniquement pour faire plaisir aux possesseurs de N64. 2/ Je viens de répondre à cette question. Tout simplement pour lancer la mode et faire en sorte qu'un jour, le présentateur du 20 heures débute son journal par un tonitruant : « Kékettes, kékés, bonsoir ! ». C'est pour bientôt, normalement. 3/ J'attends de voir les jeux sur Xbox avant de donner mon avis. Je pense qu'il va falloir attendre un an, voire dix-huit mois à compter de la date de sortie de la console (comme la PlayStation 2 en son temps), avant de voir de très bons jeux.

Alors, on pourra dire si telle ou telle console est plus intéressante que les autres. Pas avant. 4/ Pas question ! Tu me prends pour qui ?...

## FERNAND DJ

Raynaud DJ'L raynaudjl@aol.com me demande : « 1/ À quand la sortie de la Game Cube ? 2/ À quel prix sera-t-elle proposée ? 3/ J'ai acheté une Game Boy Advance, j'aurais aimé savoir si un jeu de football était prévu sur cette console ? 4/ Quel jeu dois-je m'acheter maintenant ? 5/ On m'a dit que la Xbox sortait en décembre. Est-ce vrai ? ».

■ Salut kéké. 1/ La Game Cube est déjà disponible au Japon. À l'heure où tu liras ces lignes, la console sera également en vente aux États-Unis. En ce qui concerne la France, il faudra se montrer patient (comme toujours) et attendre très certainement le printemps prochain. 2/ Je pense qu'elle sera vendue entre 1 500 et 1 990 francs en version officielle (entre 228 et 303 euros... ça fait bizarre, non ?). 3/ Un jeu de football sur Game Boy Advance ? Je n'en ai pas entendu parler, c'est d'ailleurs étonnant avec les grandes oreilles que j'ai ! 4/ Tu parles sur Game Boy Advance ? Mario Kart Super Circuit, Tony Hawk's Pro Skater, Spiderman, F-Zero ou encore Wario Land 4. 5/ La Xbox est disponible aux États-Unis depuis quelques jours maintenant, mais pas encore en France. Il va falloir attendre le Père Noël du printemps pour cela.

## N'OUBLIEZ PAS

- Envoyez vos dessins accompagnés de votre adresse et surtout de votre photo, elle sera publiée dans le magazine (votre photo, pas l'adresse), à côté de vos œuvres. Il arrive que certains lecteurs ressemblent à Kael de retour d'Ibiza. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur grande sœur à la plage. Autre chose : on ne peut pas publier les dessins trop grands, pass'qu'après c'est trop pas possible de les scanner !
- Vous pouvez envoyer vos dessins sur disquette PC, Macintosh ou par e-mail à l'adresse suivante : [nicolas.gavet@emapfrance.com](mailto:nicolas.gavet@emapfrance.com)
- Pour plus de commodité, un enregistrement au format Jpeg est souhaitable. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- Niico (l'ami des SR) s'occupe de me passer les questions que vous me posez par e-mail à l'adresse sus-mentionnée.
- Si vous désirez que je passe vos e-mails ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème : envoyez vos coordonnées à Niico.

## CONSOLES

### RÉDACTION • PUBLICITÉ

43, rue du Colonel Pierre-Avia  
75754 PARIS Cedex 15  
Tél. : 01 41 86 16 00  
Fax rédaction : 01 41 86 17 67  
Fax pub : 01 41 86 18 96

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

### RÉDACTION

Directeur d'édition  
Vincent Cousin  
Rédacteur en chef  
Alain Huyghe-Lacour (AHL)  
Secrétaire  
Juliette van Passchen 2 (16 72)  
Chefs de rubrique  
Gla-Dinh To (Gla)  
Nicolas Gavet (Niico)  
Secrétariat de rédaction  
Babeth Lé, Danièle Stantcheva, Cynille Baudin  
Ivan Gaucher (premier SR)  
Maquette  
Virginie Auvertin,  
Ségolène Maouche,  
Olivier Mourgeon (premier maquettiste)  
Out collaboré à ce numéro  
Christophe Kagotani (correspondant au Japon),  
Bomboy, Pierre Koch (Toxic), Maxime Roure (Switch),  
Karim Lazla (Kael), Julien Franaud (Zano).

### PUBLICITÉ

Directrice commerciale  
Lara Witochynsky (16 24)  
Directeur de publicité  
Nicolas Boulange (18 39)  
Directrice de clientèle  
Sophie Bazin (16 32)  
Fax : 01 41 86 16 92  
Maquette publicité  
Dominique Chagnaud  
Bureau de Lyon  
Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

### MARKETING

Responsable marketing  
Anne-Sophie Bouvatier (16 45)  
Assistante marketing  
Annie Perbal (17 55)  
Maquette marketing  
Denis Barthier

### FABRICATION

Chef de fabrication  
Roger Grosjean (29 17)

### SERVICE ABONNEMENTS

Tél. : 01 64 81 20 23  
France : 1 an (12 numéros) : 345 F (TVA incluse)  
Europe et étranger (tarif économique) : 1 an (12 numéros) : 457 F (tarifs avion : nous consulter)  
Belgique : 1 fois un an (12 numéros) : 3333 FB.  
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire  
BP 53, 77932 Parthenay Cedex.

Editeur-localitaire gérant : EMAP ALPHA.  
Siège social : 19-21 rue Emile-Duclos, 92150 Suresnes.  
Société anonyme. P-DG : Arnaud Roy de Puyfontaine.  
Principal actionnaire : EMAP FRANCE. Propriétaire : EM-IMAGES.  
P-DG et directeur de la publication : Arnaud Roy de Puyfontaine.  
Directeur délégué : Marc Aubertin.  
Directeur d'édition pôle : Vincent Cousin.  
Responsable administratif et financier : Patricia Faggiolo.  
N° de commission paritaire : 0405 873291.  
Dépôt légal : à parution. Photogravure : Key Graphic, FFDL.  
Imprimerie : Tony Debécor.  
77200 Mame-la-Vallée.  
Distribution : Transport Presse.  
EMAP DIFFUSION. Directeur du département : Jean-Charles Guérault.  
Directeur adjoint : Dominique Redon.  
Responsable diffusion : Marc Piont.  
Réserve aux dépositaires de presse : modifications de service et réassort : 19-21, rue Emile-Duclos 92284 Suresnes Cedex. Tél. : 01 41 33 54 29.  
La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+ Service Abonnements, BP 53, 77932 Parthenay Cedex. ISSN 1182-6669.







**REDECouvrez VIRGIN MEGASTORE.**

**NOUVEL ESPACE NUMERIQUE. JEUX / CD ROM / DVD / CD / MP3. 52 AVENUE DES CHAMPS ELYSEES.**



# JETSKI RIDERS®



## La simulation officielle de Jet Ski sur PlayStation 2

- Véritables Jet Ski Kawasaki
- Arcade, Freestyle, Championnat, ...
- Nombreux spots de glisse
- Différentes conditions climatiques
- 1 à 2 joueurs



**OPUS CORP.**

NUMÉRIQUE, ARTISTES ET SOLUTIONS  
WWW.EIDOS.COM  
08 92 68 19 22  
36 15 EIDOS

**PlayStation 2**

**Kawasaki**

**EIDOS**  
INTERACTIVE  
www.eidos.com

Jet Ski Riders © Opus Corp. 2001. Published by Eidos Interactive Limited. Kawasaki and Jet Ski trademarks used under licence from Kawasaki Motors (UK) Ltd. GTR/GZ/MVS/GZWave © Opus Corp. 2001. Eidos, Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. All Rights Reserved.